

**HAPPY
COMPUTER**

SONDERHEFT 17 OS 100, St. 14, DM 14,-
Lfd. 12 000/Mtl. 18,-/Jhr. 88,-

**3. SPIELE-
SONDERHEFT**

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

SPIELE-TESTS

Heiße Spiele
kritisch
getestet

Spiele-Tips

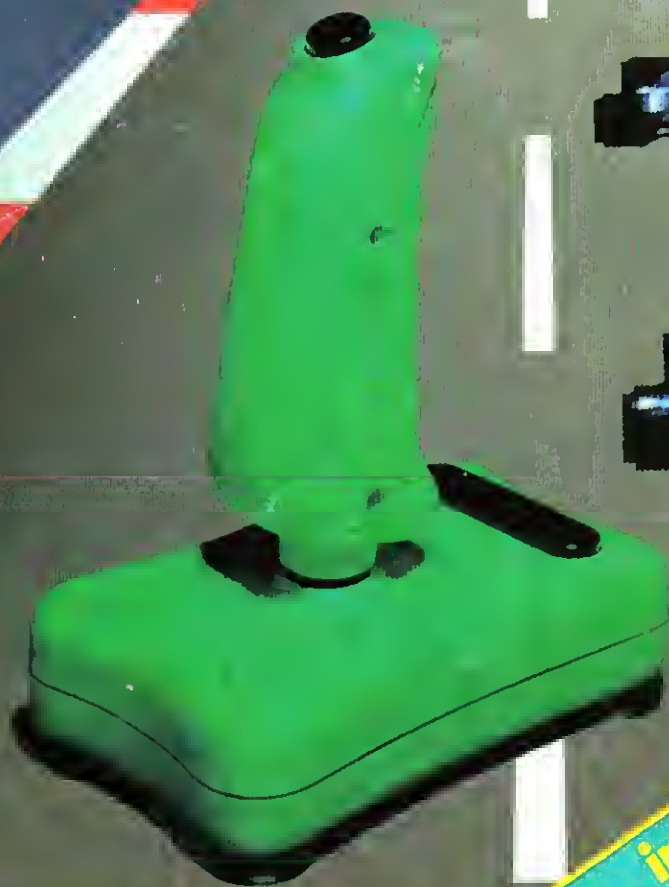
- ★ Bard's Tale-Editor
- ★ Koronis Rift-Hilfen
- ★ The Pawn-Karte
und vieles mehr

Sonderteil

Amiga und Atari ST

Spiele per Telefon

Das leisten
Videospiele



in Zusammenarbeit
64'er

Neu von

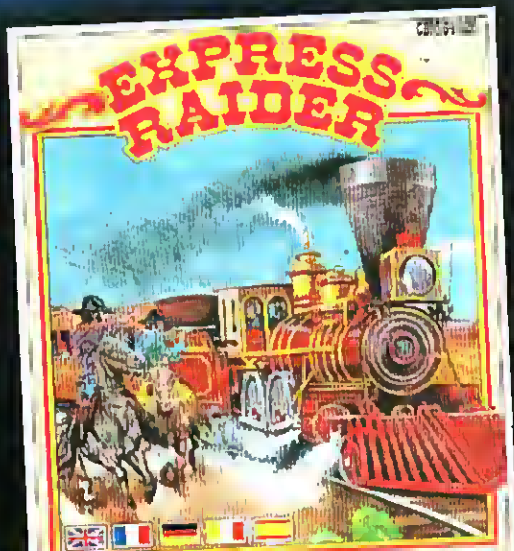
U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



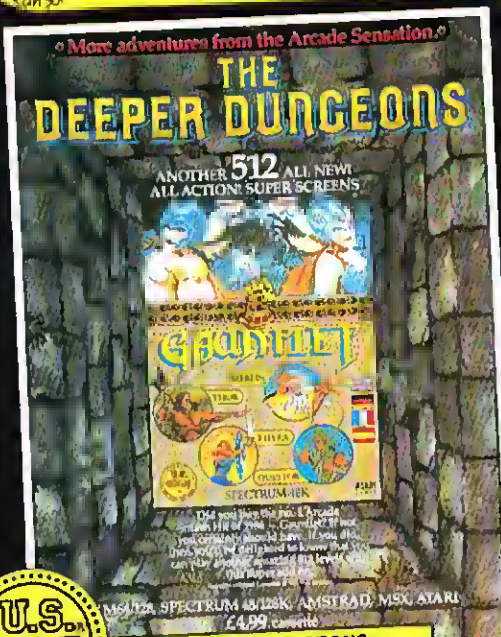
TENTH FRAME
Atari ST/CBM64/CBM128/
Schneider/Spectrum

Jetzt
auch für
Atari ST



**WE'RE AT HOME WITH
THE ARCADE THRILLERS!**

EXPRESS RAIDER
CBM64/CBM128/Schneider/
Spectrum



DEEPER DUNGEONS
CBM64/CBM128/MSX/
Schneider/Spectrum



LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Graulmporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: **миско-миллер** Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** sowie in allen

gesamt: AndreBetz.de

Spiele-Tests mit Schwung



Hallo, da sind wir wieder! Monatelang rauchten bei uns wieder die Joysticks, klapperten die Tasten und sägten die Drucker. Bis tief in die Nacht lieferten wir uns heiße Spiele-Duelle und Diskussionen über Bewertungen. Das Ergebnis dieser Aktivitäten halten Sie nun in Ihren Händen: unser drittes Spiele-Sonderheft!

Genau ein halbes Jahr ist seit dem letzten Spiele-Sonderheft vergangen, und eine Menge hat sich seither getan. Leistungsfähige Spitzen-Computer wie Atari ST und Amiga sind immer preiswerter geworden und selbst MS-DOS-PCs sind mittlerweile für den Heimanwender erschwinglich geworden. Dadurch ist auch die Spiele-Front in Bewegung gekommen: Die neuen Heimcomputer erlauben völlig neue Dimensionen des Computerspiels. Natürlich wird hier oft erst an der Oberfläche der Hardware gekratzt, aber die Resultate sind zum Teil schon sehr beeindruckend.

Während die neuen Modelle von den Programmierern erst langsam erforscht werden, tut sich bei den altbekannten 8-Bit-Computern auch einiges. Für Commodore 64, Schneider CPC und Spectrum gibt es immer wieder Spiele, die Erstaunliches aus den Computern herauskitzeln.

An allen Ecken und Enden herrscht rege Betriebsamkeit. Selbst die Videospiele melden sich wieder zu Wort: Seit einigen Monaten ist die neue Konsole Master-System in Deutschland erhältlich, für die wir auch einige Spiele unter die Lupe nahmen.

Wir glauben, daß dieses Sonderheft der beste Beweis dafür ist, wie lebendig und schillernd die Computerspiel-Szene ist. Für jeden populären Computer und jeden Geschmack ist etwas dabei - egal, ob man sich lieber von heißen Weltraum-Gefechten, kniffligen Abenteuern oder faszinierenden Simulationen begeistern läßt.

Abschließend wollen wir uns ein paar Zeilen in eigener Sache nicht ver-

kneifen. Daß dieses Spiele-Heft zustande kommt, ist in erster Linie ein Verdienst von Euch, unseren Lesern. Vielen Dank! Ihr habt unsere ersten Spiele-Sonderhefte zu großen Erfolgen gemacht und so dafür gesorgt, daß jetzt alle sechs Monate ein neues erscheint. Mit dem nächsten Spiele-Sonderheft kann man also schon Ende Oktober rechnen.

Die Meinung unserer Leser liegt uns sehr am Herzen. Auf einer speziellen Leserbriefseite veröffentlichen wir einige interessante Zuschriften, die uns nach Erscheinen des letzten Spiele-Sonderhefts erreichten. Um zu erfahren, welche Meinung Ihr von den Spielen habt, die wir einem Test unterzogen haben, starten wir in diesem Sonderheft eine spezielle Aktion. So können wir feststellen, welche Spiele Ihr mögt, und auf welche Programme wir bei weiteren Sonderheften noch mehr eingehen sollen. Eure Meinung ist gefragt und dabei könnt Ihr noch Preise gewinnen.

Außer uns drei Testern haben natürlich noch andere Leute an dieser Ausgabe mitgearbeitet, bei denen wir uns bedanken möchten. Petra Wängler griff tief in ihre Hallo-Freaks-Kiste, Jens »Polaroid« Jancke sorgte für die heißen Aufmacherfotos und hatte auch das Vergnügen, unsere Charakterköpfe für die Wertungskästen abzuleuchten. Ein herzliches Schulterklopfen geht auch an unseren Joachim »Wuschel« Graf, der die beiden Artikel zu den Themen DFÜ-Spiele und Play by Mail beisteuerte. Viele Grüße gehen auch an unser wackeres Layout (Katja, Rolf & Co.) und alle anderen beteiligten Personen.

So, jetzt habt Ihr genug Ausdauer bei der Lektüre dieser Einleitung bewiesen. Ab der nächsten Seite legen wir endlich mit dem los, was Euch und uns brennend interessiert: Computerspiele!

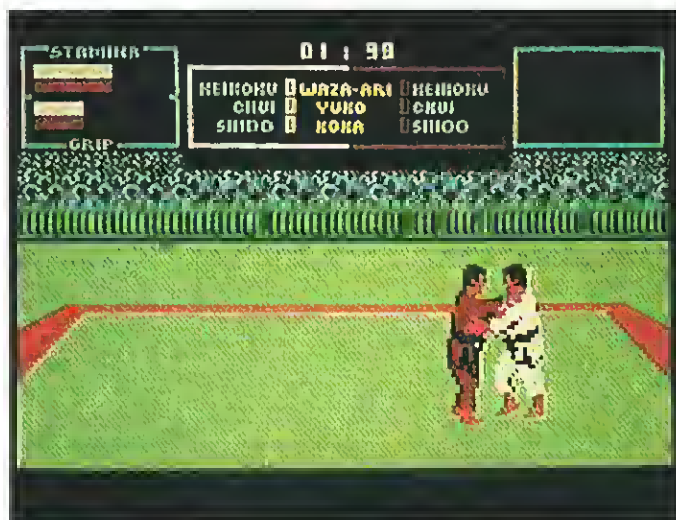
Heinrich Lenhardt
Boris Schneider
Gregor Neumann



Einsam rasen Sie durch das Weltall. Die Invasionsflotte von der Galaxis um die Ecke ist Ihnen schon auf den Fersen. Hoffentlich streckt die Laserkanone nicht! Bei rasanten Action-Spielen wie »Starglider« geht die Post ab. **37**



Haben Sie gute Reflexe und eiserne Nerven? Bei Geschicklichkeits-Spielen zeigt sich, was Sie drauf haben. Die Umsetzung des Spielautomaten-Hits »Arkanoid« ist nicht das einzige fesselnde Programm, das wir vorstellen. **54**



Wenn Sie schon Immer mal Judo mit dem Joystick lernen wollten, dürfte der Test von »Uchi Mata« eine besonders interessante Lektüre sein. Beim Sportspiel-Angebot sind aber auch Golf, Karate, Catchen und einlges mehr vertreten. **65**

Action-Spiele

Nemesis	16
Sanxion	17
Delta	18
Breakthru	19
S.D.I.	20
Gauntlet	22
Dandy	23
Avenger	24
Bulldog	25
Typhoon	27
Lightforce	28
Terra Cresta	29
Tiger Mission	30
Sigma 7	31
Ikari Warriors	32
Tempest	34
Space Harrier	35
Starglider	36

Geschicklichkeits-Spiele

Trapdoor	40
Paperboy	41
Heartland	42
Antiriad	44
Firelord	45
Dante's Inferno	46
Tarzan	47
Crystal Castles	48
Boulder Dash Construction Set	49
Montezuma's Revenge	50
Bobby Bearing	51
Scooby-Doo	52
Arkanoid	53
Krakout	54
Wall Breaker	55

Sport-Spiele

World Tour Golf	58
Konami's Golf	59
Championship Wrestling	60
Fist II	61
Karate Kid II	62
Uchi Mata	63
It's a Knockout	64
Xeno	65
Hypaball	66
Enduro Racer	67

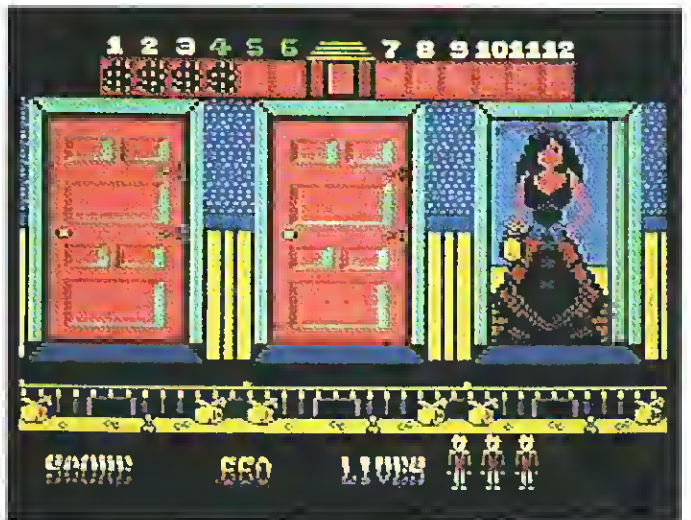
Adventures & Rollenspiele

Tass Times in Tonetown	71
Déjà Vu	72
Die Erbschaft	73
The Destiny Knight	74
Starflight	75
Silicon Dreams	76
Murder on the Atlantic	77
Moonmist	78
Hollywood Hijinx	79
Bureaucracy	80

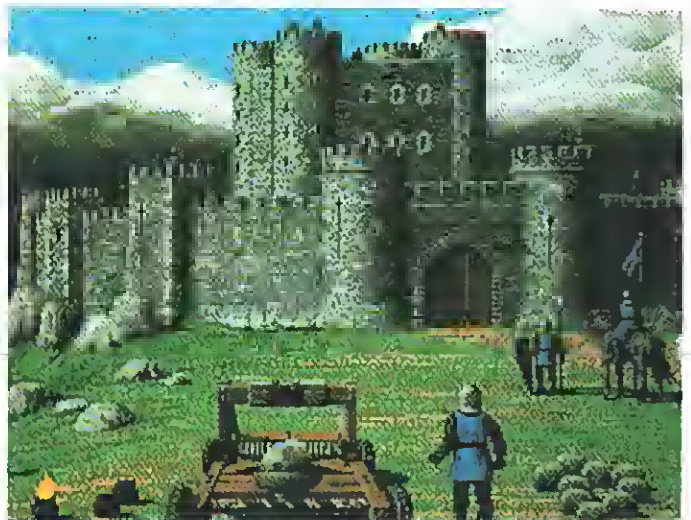
Simulationen	84
Gunship	85
Strike Force Harrier	86
Destroyer	88
P.H.M. Pegasus	89
Billig-Spiele	90
Pipeline II	91
Soccer	92
Panther	94
West Bank	95
180	96
Flash Gordon	97
Ollie and Lissa	100
Los Angeles Swat	101
Master Chess	102
Rest der Welt	103
Star Trek	104
Academy	105
Football Fortunes	106
Robot Rascals	108
Deactivators	109
They stole e Million	110
Aliens	112
Tracker	113
The Sentinel	115
Cholo	116
Defender of the Crown	117
Sinbad	118
Shanghai	120
Video-Spiele	121
Astro Warrior	122
Fantasy Zone	123
Choplifter	124
Great Soccer	125
Super Tennis	126
Hallo Freaks (Spiele-Tips)	128
The Bard's Tale	128
The Pawn	134
Actionbiker	136
Star Killer	137
Leather Goddesses of Phobos	138
Flash Gordon	142
Koronis Rift	143
Grundlagen	148
Im Spiralarm ist der Teufel los: Play by Mail	148
Das Monster am anderen Ende der Leitung: Spiele per DFU	151
Allgemeines	
Einleitung	3
So bewerten wir	7
Leserbrief-Ecke: Meinungen und Kommentare	8
Sonderteil Atari ST und Amiga: Die Spiele-Computer der Zukunft	10
Wettbewerb: Eure Meinung ist gefragt	147
Impressum	6
Inserentenverzeichnis	6



In Joe's Bar ist kein einziger Gast zu sehen. Doch das ist nicht die einzige Merkwürdigkeit im Abenteuerspiel »Déjà Vu«. Die ganze Rubrik Adventures und Rollenspiele wimmelt nur so von Puzzles, Rätseln und Geheimnissen. **74**



Gute Spiele müssen nicht sündhaft teuer sein. Das wird bei den Tests von aktuellen Billig-Spielen mitunter eindrucksvoll bewiesen. Eines der spannendsten Programme, die weniger als 20 Mark kosten, ist der Wildwest-Hit »West Bank«. **95**



Eine kunterbunte Mischung aus allen möglichen Spielgenres erwartet Sie in der Rubrik »Rest der Welt«. Mit dabei ist das grafisch exzellente »Defender of the Crown«, eine Mischung aus Geschicklichkeits- und Strategie-Spiel. **117**

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Depot-Buchhändler

1000 Berlin 31, Bundesallee 25 im Tonstudio, Dataplay, Tel. (030) 861 3315 • 1000 Berlin 30, Einemstraße 5, Plastronic GmbH, Tel. (030) 2401 81 • 1000 Berlin 30, Koithstraße 18, Computare Fachhandlung, Tel. (030) 2139021 • 2000 Hamburg 36, Große Bleichen 19, Thalia Buchhaus, Tel. (040) 300 50 50 • 2000 Hamburg 1, Hermannstraße 31, Boysen + Maasch, Tel. (040) 300 50 50 • 2300 Kiel, Hollenauer Straße 116, Buchhandlung Muehlau, Tel. (0431) 85085 • 2390 Flensburg, Norderstraße 94-96, ECL, Tel. (0461) 281 81 • 2400 Lübeck, Königstraße 79, Buchhandlung Weiland, Tel. (0451) 160060 • 2800 Bremen 1, Langenstraße 10, Buchhandlung Storm, Tel. (0421) 321523 • 2940 Wilhelmshaven, Marktstraße 38, Buchhandlung Lahse-Erissing, Tel. (04421) 41687 • 3000 Hannover 1, Bahnhofstraße 13, Buchhandlung Schmorl u. v. Saeftel, Tel. (0511) 327651 • 3300 Braunschweig, Neue Straße 23, Buchhandlung Graf, Tel. (0531) 49271 • 3400 Göttingen, Weender Straße 33, Deuerlich'sche Buchhandlung, Tel. (0551) 56868 • 3500 Kassel, Holländische Straße 22, Buchhandlung an der Hochschule, Tel. (0561) 83807 • 4000 Düsseldorf, Friedrichstraße 24-26, Stern Verlag, Tel. (0211) 373033 • 4300 Essen 1, Kettwiger Straße 33-35, Buchhandlung Boedeker, Tel. (0201) 221381 • 4400 Münster, Alter Steinweg 1, Regensberg'sche Buchhandlung, Tel. (0251) 40541-5 • 4500 Osnabrück, Johannisstraße 51, Buchhandlung Acker, Tel. (0541) 28488 • 4600 Dortmund, Westenhellweg 9, Buchhandlung C.L. Krüger, Tel. (0231) 1527358 • 4630 Bochum, Querenburger Höhe 281/Unicenter, Buchhandlung Brockmeyer, Tel. (0234) 701360 • 4790 Paderborn, Warburger Straße 98, Buchhandlung Meier + Weber, Tel. (05251) 63172 • 4800 Bielefeld 1, Obermerow 25, Buchhandlung Phoenix GmbH, Tel. (0521) 58306-38 • 5000 Köln 1, Neumarkt 24, Buchhandlung Gonski, Tel. (0221) 210528 • 5100 Aachen, Ursulinerstraße 17-19, Mayer'sche Buchhandlung, Tel. (0421) 4777.136 • 5300 Bonn 1, Am Hof 5a, Buchhandlung Behrend, Tel. (0228) 658021 • 5400 Koblenz, Schloßstraße 12, Buchhandlung Cusanus, Tel. (0261) 36239 • 5500 Trier, Fleischstraße 61-65, Akad. Buchhandlung Interbook, Tel. (0651) 43596 • 5600 Wuppertal 1, Kipdorf 32, Buchhandlung W. Fink, Tel. (02021) 454220 • 5900 Stegen, Sandstraße 1, Buchhandlung Balogh, Tel. (07271) 55298-9 • 6000 Frankfurt 1, Steinweg 3, Buchhandlung Naacher, Tel. (069) 798050 • 6100 Darmstadt, Lautenschlagerstraße 4, Buchhandlung Vellnitz, Tel. (06151) 76548 • 6200 Wiesbaden, Friedrichstraße 21, Buchhandlung Feller + Gacks, Tel. (06121) 304911 • 6300 Gießen, Saliersweg 83, Ferber'sche UNI-Buchhandlung, Tel. (0641) 12001 • 6400 Fulda, Friedrichstraße 24, Sozialwissenschaftliche Fachbuchhandlung, Tel. (0661) 75077 • 6450 Hanau, Langstraße 47, Albertis-Hofbuchhandlung, Tel. (06181) 24301 • 6500 Mainz, Große Bleiche 29, Gutenberg Buchhandlung, Tel. (06131) 37011 • 6600 Saarbrücken, Futterstraße 2, Buchhandlung Back + Seip, Tel. (0681) 30677 • 6700 Ludwigshafen, Bismarckstraße 98, Buchhandlung Wilhelm-Holmann, Tel. (0621) 516001 • 6900 Mannheim 1, Bl. 5, Buchhandlung Laeffler, Tel. (0621) 28912 • 7000 Stuttgart 50, Bahnhofstraße 13, Buchhandlung Stehn, Tel. (0711) 561476 • 7030 Böblingen, Sindelfinger Allee 25, Osiandersche Buchhandlung, • 7100 Heilbronn, Kramstraße 6, Buchhandlung am Markt, Tel. (07131) 68682 • 7400 Tübingen, Wilhelmstraße 12, Osiandersche Buchhandlung, Tel. (07071) 51761 • 7410 Reutlingen, Kaiserpassage 8, Osiandersche Buchhandlung, • 7500 Karlsruhe, Kaiserstraße 18, UNI Buchhandlung Kellner + Moessner, Tel. (0721) 691436 • 7600 Offenburg, Hauptstraße 45, Buchhandlung Roth, Tel. (0781) 22097 • 7800 Freiburg, Beithaldstraße 10, Rombach Center, Tel. (0761) 49091 • 7900 Ulm, Hirschstraße 4, Fachbuchhandlung Holmann, Tel. (0731) 60949 • 7980 Ravensburg, Wängener Straße 99, Schauties Elektronik, Tel. (0751) 26138 • 8000 München 2, Marienplatz, Buchhandlung Hugendubel, Tel. (089) 2389-1 • 8000 München 2, Barerstraße 32-34, Computerbücher am Obelis, Tel. (089) 282383 • 8000 München 2, Schillerstraße 17, Pele's Computerbücher, Tel. (089) 555229 • 8000 München 2, Theresienstraße 43, Universitätsbuchhandlung Lachner, Tel. (089) 521340 • 8070 Ingolstadt, Theresienstraße 6, Buchhandlung Schönhuber, Tel. (0841) 33146/47 • 8220 Traunstein, Ludwigstraße 3, Computerstudio Gernud Friedrich, Tel. (0861) 14767 • 8390 Passau, Kl. Exerzierplatz 4, Buchhandlung Pustat, Tel. (0851) 56945 • 8400 Regensburg, Gesandtenstraße 6, Buchhandlung Pustat, Tel. (0941) 53061 • 8500 Nürnberg, Adlerstraße 10-12, Universitätsbuchhandlung Büttner + Co., Tel. (0911) 2368-0 • 8520 Erlangen, Luipoldstraße 22, Alphon Computer-Systeme, Tel. (09131) 25018 • 8670 Hof, Leimitzer Straße 11-13, Computer-Center Burger, Tel. (09281) 40075 • 8900 Augsburg, Grottenau 4, Buchhandlung Pustat, Tel. (0821) 35437 • 8960 Kempten, Salzstraße 30, Kemptener Fachschriften, Tel. (0831) 14413.

Schweiz:
3001 Bern, Nauengasse 43, Von-Werdt-Passage, Buchhandlung Francke AG, Tel. (031) 221717 • 3011 Bern, Marktgasse 25, Buchhandlung Scherz, Tel. (031) 226837 • 5000 Aarau, Bahnhofstrasse 41, Buchhandlung Meissner, Tel. (064) 247151 • 6300 Zug, Neugasse 12, Bücher Baliner, Tel. (042) 214141 • 8002 Zürich, Bleichenweg 56, Buchhandlung Enge, Tel. (01) 2012078 • 8022 Zürich, Politenstrasse 10, Buchhandlung Orell Füssli, Tel. (01) 2118011 • 8033 Zürich, Universitätsstrasse 11, Frohler AG, Wissenschaftliche Buchhandlung, Tel. (01) 3634282 • 9001 St. Gallen, Weibergasse 5, Buchhandlung am Rössli, Tel. (071) 228726.

Österreich:
1010 Wien, Wallzeile 11, Morawa & Co., Tel. (0222) 947641 • 1020 Wien, Heinertstraße 3, Computer Buch Shop Karl Fegeli, Tel. (0222) 245368 • 1040 Wien, Karlsplatz 13, Lehrmittelzentrum, Tel. (0222) 567801 • 1120 Wien, Schönbrunner Straße 261, Bücherei Zentrum, Tel. (0222) 833196 • 2700 Wien, Neustadt, Neue Wellgasse, Walter Hofstädter, Tel. (02622) 21550 • 3302 Amstetten, Hauptplatz 30, Kirchenstraße 3, Johann Reisinger, Tel. (07472) 2576-0 • 3500 Krems, Obere Landstraße 8, Helmut Lainer, Tel. (02732) 2818 • 4020 Linz, Landstraße 34, R. Pirngruber, Tel. (0732) 272834 • 4840 Vöcklabruck, Stadtplatz 2B, Buchhandlung Schrachner, Tel. (07672) 3467 • 5020 Salzburg, St. Jullien-Straße 2, R. Regelsberg, Tel. (0662) 73573 • 6010 Innsbruck, Maria-Theresien-Straße 15, Tyrolia, Tel. (05222) 24944 • 6010 Innsbruck, Museumstraße 4, Wagner'sche Universitätsbuchhandlung, Tel. (05222) 22316 • 8010 Graz, Stemplargasse 3, Buchhandlung Leykam, Tel. (0316) 76676-0 • 8010 Graz, Sacherstraße 6, Jos. A. Kienreich, Tel. (0316) 76441 • 8010 Graz, Radetzkystraße 7, Volksbuchhandlung, Tel. (0316) 79388.



Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Gregor Neumann (gn), Petra Wängler (wg), Joachim Gref (jg)
Chef v. Dienst: Petra Wängler
Schlussredaktion: Eva Hirlmeier
Redaktionsassistenten: Monika Lewendowski (222), Rita Gietl (289)

Fotografie: Jens Jancke

Titelgestaltung: Katja Milles

Layout: Leo Eder (Ltg.),
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung: Ralph-Peter Rauchluss

Auslandsrepräsentation:

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
Kollersstrasse 3, CH-6300 Zug,
Tel. (042) 41 5656, Telex: 662329 mut ch

USA: M & T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;
Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programm Listings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programm Listings auf Datenträger. Mit der Einreichung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Flebig (211), Helmut Distl (398)

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172)

Marketingleiter: Hans Hörli (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 14,-

Druck: SOV St. Otto-Verlag GmbH,
Laubanger 23, 8600 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolith oder Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadaolini (185) zu richten.

© 1987 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Redaktion »Happy-Computers«.

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Flebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

ISSN 0931-5829

So bewerten wir

Jedes Programm wird bei uns kritisch getestet. Wie und nach welchen Kriterien wir werten, erklärt dieser Artikel.

In diesem Sonderheft dreht sich alles um Spiele-Tests. Jedes Programm wird von uns eine Seite lang gründlich in die Mangel genommen. Wie das im einzelnen aussieht und nach welchen Kriterien wir die Spiele beurteilen, könnt Ihr auf dieser Seite lesen.

Den Kästen mit den Punktebewertungen werden viele Leser schon aus unserer Stammzeitschrift Happy-Computer und aus dem letzten Spiele-Sonderheft kennen. Hier gibt es Kategorien: Grafik, Sound & Musik und die Gesamtwertung.

Unter Grafik fallen Aspekte wie Animation, Farbwahl, Scrolling, Benutzung von Sprites etc. Bei Sound & Musik achten wir auf Titelmusik und Effekte während des Spiels. Die abschließende Happy-Wertung ist die wichtigste Kategorie. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie gut es insgesamt ist. Grafik und Sound werden bei der Gesamtwertung mitberücksichtigt. Es kann aber auch Spiele geben, die keinerlei Bilder und Musik verwenden, aber trotzdem eine gute Gesamtwertung bekommen

(zum Beispiel Infocom-Textadventures). Der springende Punkt bei der Happy-Wertung ist die wichtige Frage, wieviel Spaß das Spiel macht und ob es lange genug motiviert.

0 ist das Minimum und 100 Punkte sind die absolute Höchstwertung. 50 Sterne bedeuten also »Durchschnitt«. Alle Spiele, die eine Happy-Wertung von mehr als 50 Punkten erhalten, gehören zur besseren Gesellschaft. 80 und mehr Punkte erhalten nur ganz besonders gute Spiele, und eine Traumwertung von 90 oder mehr Punkten ist sehr selten. Pro Jahr tauchen nur sehr wenige Super-Programme dieses Kalibers auf.

Die Wertungen beziehen sich immer auf die Computer-Version, die wir getestet haben. Außerdem achten wir auch darauf, wie gut der Computer ausgenutzt wurde. Die haargenau gleiche Hintergrundmusik würde auf einem Spectrum deshalb mehr Punkte erhalten als auf einem C64, weil letzterer bessere Soundfähigkeiten besitzt.

Jeder Spiele-Test ist in zwei Text-Elemente unterteilt, den Fließtext und die beiden Mei-

nungskästen. Im Fließtext wird die Handlung des Spiels objektiv beschrieben. Hier sagen wir also nur, um was es bei dem Spiel geht und was für eine Art Programm es ist. Kritisch wird es in den beiden Meinungskästen: Zwei Redakteure geben unabhängig voneinander ihre subjektive Ansicht wieder und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Zu jedem Meinungskasten gibt es ein Bild, das zeigt, was für ein Gesicht der Redakteur beim Testen des Spiels gemacht hat (das entbehrt natürlich nicht eines gewissen Unterhaltungswerts).

Im Vergleich zum letzten Spiele-Sonderheft hat sich beim Test-Team nichts geändert. Die drei Redakteure vom vorigen Mal sind dank sorgfältiger Pflege erhalten worden. Wer die Burschen noch nicht kennt, dem stellen wir sie an dieser Stelle kurz vor. So könnt Ihr selber herausfinden, welcher Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Heinrich Lenhardt (hl): Algedienter Happy-Spiele-Tester, schreibt auch für 68000er. Sein aktueller Lieblingstitel: »The Bard's Tale« (schon wieder, aber diesmal auf dem Amiga!). Das Spiel, vor dem es ihm am meisten graust: »Breakthru«. Allgemeine Vorlieben und Abneigungen: Schätzt gute Action-Spiele, originelle Ideen

wie bei »They stole a Million« und technisch gute Mannschaftssport-Simulationen wie »International Soccer«. Action- und Arcade-Adventures begeistern ihn weniger, mit schlappen Film-Tie-Ins wie »Highlander« kann man ihn mühelos in die Flucht schlagen.

Boris Schneider (bs): Testet Spiele in Happy-Computer, 64'er und 68000er. Er mag vor allen Dingen Spiele, bei denen man ein bißchen denken muß, und spielt in seiner Freizeit mit Vortiebs Adventures aller Art. Er ist aber auch einer kleinen Bildschirm-Ballerei zum Abreagieren niemats abgeneigt. Sein derzeitiges Lieblingsspiel ist immer noch »Shanghai« auf dem Atari ST. Gerüchte sprechen davon, daß er sich demnächst einen Amiga kaufen wird, weil es für diesen Computer die beste Shanghai-Version gibt. Wahnsinnig aufgeregt hat ihn der ungerechtfertigte Rummel um »Werner«, das er persönlich für eines der schlechtesten Spiele überhaupt hält.

Gregor Neumann (gn), schreibt gelegentlich Spiele-Tests für Happy-Computer sowie 68000er und gehört zur Stamm-Crew der Spiele-Sonderhefte. Am liebsten spielt er Simulationen und Adventure und am besten gefällt ihm zur Zeit »Gunship«. Er gilt außerdem als der Schach-Experte der Redaktion - schon mit sechs Jahren spielte er aktiv in einem Verein. Auch er hat eine Abneigung, wenn es um Computerspiele geht: Brutale Bildschirm-Metzereien wie bei »Jail Break« oder »Ikari Warriors« findet er geschmacklos.

Noch ein paar Worte zur Auswahl der Spiele. Wir haben die unserer Meinung nach besten Programme der letzten sechs Monate in diesem Sonderheft berücksichtigt; egal, ob wir sie schon einmal getestet hatten oder nicht. Dazu gesellen sich viele Spiele, die wir aus Platzgründen nie in unseren Stammzeitschriften vorstellen konnten. Um zu zeigen, was sich hinter großen Namen verbirgt, nahmen wir auch einige Flops in die Mangel.

Wenn Ihr uns ein paar Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft geben oder einfach Eure Meinung toswerden wollt, dann schreibt uns bitte. Unsere Adresse lautet: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lenhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Die interessantesten Zuschriften werden wir auf der Leserbrief-Seite in Happy-Computer veröffentlichen. (hl)



Dieser Kasten verrät, was die Bilder mit unseren Spiele-Testern aussagen

Statistik, Statistik

Analyse und Kritik des Spiele-Sonderhefts:

14 Mark ist zwar ein stolzer Preis, dafür hat man aber ein zuverlässiges und unabhängiges Standard-Nachschlagewerk der Spiele 1986 erworben. Das Heft ist sehr gut gewesen. Verbesserungsbedürftig wäre nur die Gliederung der einzelnen Rubriken. Ferner hätte es etwas umfangreicher sein können (warum nicht 180 Seiten?), so daß auch Platz für Spiele wie »Eidoion«, »Super Cycle« etc. gewesen wäre.

Meine Analyse der Spiele-Besprechungen sagt einiges aus:

GN war 11mal begeisterter, 25mal gleicher Meinung und 4mal enttäuschter als HL und BS. HL wiederum war 17mal begeisterter, 27mal gleicher Meinung und 14mal enttäuschter als GN und BS. BS schließlich war 16mal begeisterter, 21mal gleicher Meinung und 18mal enttäuschter als BS und HL. Meine Schlußfolgerung: BS ist der Kritischste, GN der Unentschiedenste, HL der Verspielteste, GN der Positivste, BS der Ausgeglichenste.

Aber mir ist da noch etwas aufgefallen: Bei 43 Tests, die HL und BS zusammen machten, waren die beiden zu 57 Prozent unterschiedlicher Meinung. Streltet Ihr Euch vielleicht oft über die Bewertung einiger Spiele?

Besonders einig wart Ihr Euch aber bei »Samantha Fox«. Ich muß es einmal deutlich sagen: Ihr habt Euch einfach nicht getraut, eine gute Note (um die 75 Punkte) zu geben, weil Ihr zu feige seid. Dies beweisen auch die »engezogenen« Bildschirmfotos. Ich finde, das Programm sprüht geradezu vor Spielwitz und ist ein wahrer Augenschmaus für jeden Computerbenutzer, der einen unscharfen Monitor hat! (Martin Lermen, Saarbrücken)

Zunächst einmal herzlichen Dank an Mariin, der uns einen der ausführlichsten und interessantesten Leserbriefe beschert hat. Seiner Analyse ist nicht viel hinzuzufügen. Daß wir bei den Bewertungen nicht immer einer Meinung sind (was in dieser Ausgabe auch wieder oft vorkommt) halte ich für völlig normal. Die Tatsache, daß eine Spielekritik eine rech-

Meinungen und Kommentare

Auf dieser Seite haben die Leser das Wort: Ihre Meinungen, Anregungen und Kritik zu unserem letzten Spiele-Sonderheft.

Die Meinung von Euch, den Lesern unserer Sonderhefte, liegt uns sehr am Herzen. Durch Eure Briefe und Karten erfahren wir Redakteure, wie Euch eine Ausgabe gefallen hat und welche Verbesserungs-Ideen Ihr habt. Auf unser letztes Spiele-Sonderheft im Herbst 1986 haben wir erfreulicherweise eine ganze Anzahl interessanter Zuschriften erhalten, von denen wir an dieser Stelle einige auszugsweise veröffentlichen.

subjektive Sache ist, hat uns auf die Idee gebracht, doch jedes Programm von zwei Redakteuren voneinander unabhängig bewerten zu lassen. Daß die Tester nicht immer einer Meinung sind, liegt in der Natur der Sache. Das hat für Euch den Vorteil, daß Ihr besser abschätzen könnt, ob ein Spiel wirklich sehr gut ist (beide Tester sind begeistert) oder ob es vielleicht nur jemandem besonders gefällt, der für diese Sorte Spiel eine Schwäche hat. Größere Streitereien gibt es nicht, weil jeder seine Meinung vertreten darf. Interessant wird es beim Beraten über die Wertungen von 1 bis 100, denn hier müssen sich alle drei Spiele-Tester einigen. Bis jetzt gab es bei diesen Diskussionen keine ernsthaften Ausschreitungen (aber nur, weil wir Boris immer gefesselt haben).

Zu Samantha Fox: Das Programm ist wirklich schlimm (drei Ausrufezeichen)!!! Unser Test war durchaus kompetent, denn ich habe die Dame in allen Bekleidungsstadien auf dem Bildschirm gesehen. Ich finde die ersten, angezogenen Bilder eigentlich noch am besten, denn was sich da gegen Ende auf dem Monitor zeigt, ist eine grafische Tragödie. Mal ganz vom auf Dauer fragwürdigen Unterhaltungswert eines Strip-Poker-Programms abgesehen, ist dieses Spiel technisch lausig gemacht. Auf dem C64 geht es wirklich besser.

Eine allgemeine Meinung war für uns sehr wichtig: Unser neues Bewertungskonzept mit den beiden Meinungskästen ist bei unseren meisten Lesern gut angekommen. Deshalb haben wir diese Art, Spiele kritisch zu besprechen, auch beibehalten.

Wir möchten Euch bitten, uns auch diesmal wieder mit Zuschriften einzudecken. Von Eurer Meinung hängt es ab, wie das nächste Spiele-Sonderheft aussehen wird! (hl)

Ein paar Seiten mehr wären eine ebenso feine wie teure Sache, wenn man sich die zusätzlichen Herstellungskosten ansieht. Vom erhöhten Arbeitsaufwand in der Redaktion ganz zu schweigen (Stöhn!). (hl)

Star Killer antwortet

Hiermit bestelle ich Ihr im letzten Spiele-Sonderheft angepriesenes Computerspiel »Star Killer«. Der Test hat mich voll begeistert, so daß ich die erforderlichen Maßnahmen getroffen habe. Ich kann schon jetzt einen Zumbitsu 8000 mein eigen nennen. Außerdem habe ich momentan eine Tiefgarage gemietet; das Interface ist schon in Bestellung gegangen. Seit gestern ist die Erweiterung meines Diskettenlaufwerks mittels eines Schuhkartons fertiggestellt worden - passend für die 8-Zoll-Diskette. (Axel Dröge, Ostwig)

Axel gehört zu den Lesern, die auf unseren sensationellen Star-Killer-Test im letzten Spiele-Sonderheft spontan reagierten. Das Programm kann momentan leider noch nicht ausgeliefert werden. Projektleiter Dr. Bobo gab bekannt, daß der C16-Emulator für den Zumbitsu 8000 noch nicht fertig ist, ohne den Star Killer

nicht läuft. Außerdem muß der Zumbitsu 8000 auf 16 KByte erweitert werden. Als Notlösung strebt man die Kopplung mit einem Großrechner Marke Cray an, der als intelligenter Tastatur-Puffer genutzt wird. (hl)

Alles Geschmackssache

Über die Anzahl der getesteten Spiele kann man nichts sagen, die war so o.k. Aber insgesamt war das erste Spiele-Sonderheft besser. Im zweiten war alles so eintönig und ohne Abwechslung. Zwei oder mehr Bilder sollte man nur bei Spielen bringen, wo es sich lohnt und wo Ihr noch keinen ausführlichen Bericht im Happy-Stammheft gebracht habt. Um nur ein Beispiel zu nennen: Bei »Hacker II« hätte es ein Bild auch getan.

(Thomas Folgmann, Herrsching)

Daß die Tests im Spiele-Sonderheft alle ziemlich gleich aussehen, war unsere Absicht, um den »Kraut-und-Rüben«-Effekt zu verhindern. Wir fanden nämlich, daß das erste Spiele-Sonderheft optisch etwas chaotisch geraten war. Daß das Layout diesmal so »ordentlich« war, hat uns persönlich (und den Zuschriften nach auch vielen Lesern) besser gefallen, aber das ist natürlich auch Geschmackssache. Zum Thema Bilder: Sicher gibt es einige Spiele, bei denen man auf ein zweites Bildschirmfoto verzichten könnte. Wir nehmen aber gerne die Gelegenheit wahr, Bilder von verschiedenen Versionen eines Spiels zu bringen. So lief es auch beim Hacker-II-Test: Das Motiv war bei beiden Fotos dasselbe, aber es zeigte einmal die C64- und einmal die Atari-ST-Version. (hl)

Wo sind sie denn?

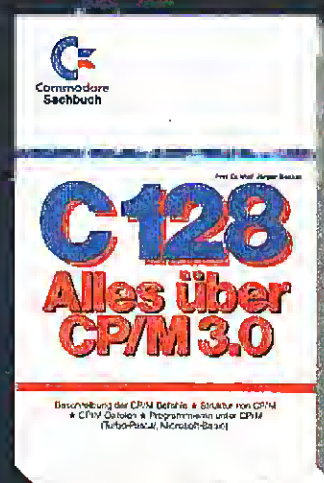
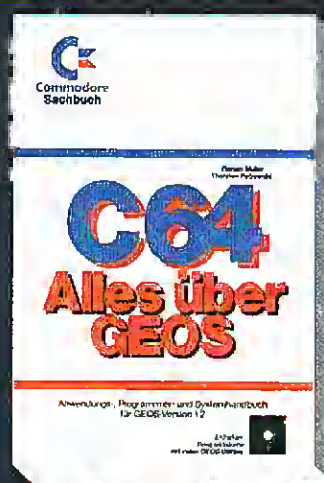
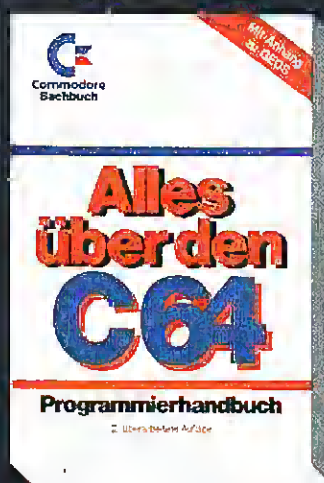
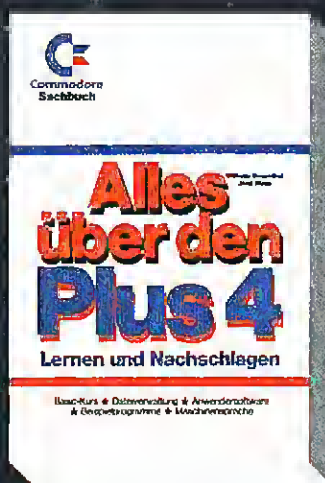
Was mir besonders gefiel, waren das Layout und die farbige Gestaltung, so daß der sonst übliche Sonderheft-Frust beim Lesen der trist-grauen Seiten entfiel, und die Idee mit den Redakteursgesichtern.

Zur Kritik: Zuwenig Spieltests fürs Geld! Man mußte einige Spiele vermissen, von denen man vorher schon eine Menge gehört hatte wie zum Beispiel »Knight



EXKLUSIV
bei Markt & Technik

Commodore Sachbücher



W. Besenthal/J. Muus
Alles über den Plus/4
1986, 370 Seiten
Das Buch enthält alle Informationen für die praktische Arbeit am Computer. Ausgangspunkt ist ein kompletter BASIC-Kurs.
Best.-Nr. 90410
ISBN 3-89090-410-6
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,20)

W. Besenthal/J. Muus
Alles über den C 16
1986, 292 Seiten
BASIC-Kurs mit Beispielen
Strukturiertes Programmieren
Dateiverwaltung
Grafikprogrammierung
Tips und Tricks.
Best.-Nr. 90385
ISBN 3-89090-385-1
DM 39,- (sFr 35,90/öS 304,20)

Alles über den C64
2., überarbeitete Auflage
1986, 514 Seiten
Das umfangreiche Grundlagenbuch für den Commodore 64. Es enthält ein »BASIC-Lexikon« mit allen Befehlen, Anweisungen und Funktionen in alphabetischer Reihenfolge. Besonders interessant; ein Kapitel über die Programmierung in Maschinensprache sowie über das Kernal.
Mit Anhang zu GEOS.
Best.-Nr. 90379
ISBN 3-89090-379-7
DM 59,- (sFr 54,30/öS 460,20)

F. Müller/T. Petrowski
Alles über GEOS:
Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuch
1987, 461 Seiten, inkl. Diskette
Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der grafischen Benutzeroberfläche GEOS mit vielen Hilfs- und Beispielprogrammen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Makroassembler und Monitor zur Programmierung, Manipulation und Analyse von GEOS.
Best.-Nr. 90461
ISBN 3-89090-461-0
DM 49,- (sFr 45,10/öS 382,20)

Prof. Dr. Wolf-Jürgen Becker
C 128 - Alles über CP/M 3.0
1986, 305 Seiten
Eine fundierte Einführung in die Anwendung des Betriebssystems CP/M 3.0 bzw. CP/M Plus auf dem Commodore 128.
Best.-Nr. 90370
ISBN 3-89090-370-3
DM 52,- (sFr 47,80/öS 405,60)
Dr. Ruprecht
C-128-ROM-Listing
1986, 456 Seiten
Ein komplettes, ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Betriebssystems, des Operating-Systems mit dem 40/80-Zeichen-Editor und des Maschinensprache-Monitors.
Best.-Nr. 90212
ISBN 3-89090-212-X
DM 58,- (sFr 53,40/öS 452,40)

Markt & Technik Fachbücher erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computer-shops oder bei Ihrem Buchhändler.



Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Strasse 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Holzwerkstrasse 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Strasse 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 48 15 38-0.

Games«, »Soccer '86« etc. Wenn man das damit entschuldigen will, daß nicht genug Platz war, dann finde ich es gelinde gesagt seltsam, daß genug Platz für einen »Schwachsinnstest« (»Star Killer«) war.

(Ralf Hinnenberg,
Mönchengladbach)

Führen Sie in den Sonderheften nach Möglichkeit keine Spiele auf, die bereits in Happy-Computer getestet wurden. Diese Praxis erinnert mich daran, daß auch das Fernsehprogramm überwiegend aus Wiederholungen besteht, was ich nicht unbedingt für gut halte.

(Thomas Hüttl,
Meerbusch)

Wir konnten aus besagten Platzgründen natürlich nicht alle Spiele des Jahrgangs 1986 testen, also mußten wir uns auf eine Auswahl beschränken. Bei Spielen, die schon in Happy-Computer mit dem Fazit »mittelmäßig bis schlecht« bedacht wurde, haben wir auf einen neuerlichen Test verzichtet. Da wir aber alle Perlen im Sonderheft vorstellen wollen, lassen sich einige Überschneidungen leider nicht vermeiden. Doch zum einen hat nicht jeder eine komplette Happy-Sammlung zu Hause (weiß der Teufel, warum), zum anderen sind die Tests im Spiele-Sonderheft ja ganz anders aufgebaut. Durch die Meinungskästen werden die Spiele völlig neu beurteilt.

Die eine Seite Humor mit Star Killer (die bei den meisten Lesern übrigens gut angekommen ist) sei uns doch gegönnt. Wir haben Star Killer übrigens Ralfs Brief gezeigt, von dem er nicht gerade begeistert war. Falls Mönchengladbach in den nächsten Tagen von einem Photonen-Laser zerbröselt wird, kann man sich schon denken, wer dahinter steckt.

Abschließend ein paar Sätze zu einem allgemeinen Thema: Mehrere Leser haben den Sonderheft-Preis von 14 Mark kritisiert. Wir wissen natürlich, daß Schüler und Studenten das Geld vom spärlichen Taschengeld oder Bafög abknipsen müssen. Aber es hat freilich seine guten Gründe, daß ein Spiele-

Sonderheft mehr kostet als eine normale Happy-Computer-Ausgabe.

Man könnte ein Spiele-Sonderheft preiswerter anbieten, wenn man beispielsweise alle Bildschirmfotos in Schwarzweiß bringt und damit Kosten spart. Wir glauben aber, daß man ein Spiel nur mit Farbbildern gut zeigen kann.

Letztendlich ist wohl die Frage entscheidend, was man für sein Geld bekommt. Vergleichen Sie mal, wieviel Spiele-Tests Ihr in einer Happy-Computer-Ausgabe und wieviel Ihr in diesem Sonderheft findet. Ich kann Euch auf jeden Fall versprechen, daß wir möglichst viel in jedes Sonderheft quetschen wollen und uns auch sehr um Qualität bemühen. (hl)

Die Spiele-Computer der Zukunft

In diesem Spiele-Sonderheft ist es wieder einmal der Commodore 64, für den die meisten Programme besprochen werden. Das wird mitunter von unseren Lesern kritisiert, aber es gibt für den C64 nun einmal die meisten Computerspiele. Bis vor nicht allzulanger Zeit konnte man jedem Computer-Fan, der sich für Spiele interessiert, den C64 als Ideal-Maschine empfehlen. Doch die 16-Bit-Revolution im Heimcomputerbereich hat inzwischen stattgefunden: Mit dem Amiga 500 und den Atari ST-Modellen kann jetzt jeder zu erschwinglichen Preisen einen Computer kaufen, der C64 & Co. in nahezu allen Belangen überlegen ist: höhere Grafik-Auflösung, mehr Farben, besserer Sound, mehr Arbeitsspeicher, höhere Geschwindigkeit und so weiter.

Solche Hardware-Details sind deshalb interessant, weil die Spiele auf einem Computer nur so gut sein können, wie es die Hardware erlaubt. Und eben wegen der imposanten Hardware-Fähigkeiten von ST und Amiga sind diese Computer mit dem schnellen 68000-Prozessor auch für Spiele-Fans besonders wichtig.

Dieser Prozessor ist ungefähr zwei- bis dreimal so leistungsfähig wie ein 6502, der im C64 seinen Dienst tut.

Super-Hardware für wenig Geld: Amiga und Atari ST läuten eine neue Ära des Computerspiels ein. Wie das Software-Angebot für die beiden Traumcomputer aussieht und wohin die Trends gehen, untersuchen wir in diesem Artikel.



Bild 1. Spielhallen-Action auf dem Atari ST: Goldrunner

Außerdem wird der Prozessor wesentlich schneller »getaktet« (Takt ist ein Fachbegriff aus der Computer-Sprache, der den »Herzschlag« des Prozessors angibt). Während der C64 mit einem Megahertz (vergleichbar mit den »km/h« bei einem Auto) arbeitet, läuft der Amiga mit über sieben und der

ST gar mit acht Megahertz. Die direkte Folge: Amiga und ST können etwa zehn bis dreißigmal schneller rechnen als ein normaler C64. Daß sich dies auf die Qualität von Spielprogrammen auswirkt, ist logisch.

Dem 68000-Prozessor gehört nach Meinung vieler Fachleute die Zukunft im Heimcomputer-

Sektor. Da sich aber nicht jedermann von heute auf morgen einen neuen Computer kauft und die Softwarefirmen auch erst im Lauf der Zeit immer mehr Programme für Atari ST und Amiga anbieten, haben wir für diese Computer einen kleinen Extra-Teil eingerichtet. Kaufinteressierten Spiele-Fans hilft er herauszufinden, welcher Computer für sie geeigneter ist. Wer schon eines der beiden Modelle besitzt, kann sich anhand des Software-Überblicks über die allgemeine Angebotslage für seinen Computer informieren.

Übrigens: Privat sind unsere Spieltester schon für die Zukunft gerüstet. Boris hat bereits seit über einem Jahr einen ST zu Hause stehen, Heinrich ist stolzer Eigentümer eines Amiga 1000-Computers. Boris und Gregor planen für den Sommer die Anschaffung eines Amiga 500.

Jetzt schon ein Renner: der ST

Beinahe zwei Jahre ist der Atari ST auf dem Markt und er hat in der Zwischenzeit die anfänglichen Kinderkrankheiten mit wechselnden Betriebssystemen und ständigen Abstürzen überwunden. Der ST hat inzwischen viele Freunde

in Deutschland gefunden, denn es sind, laut Atari, bis heute etwa 100.000 ST verkauft worden. Einen ST zu besitzen ist also kein elitäres Vergnügen, sondern er hat sich bei uns als Heimcomputer etablieren können.

Der Atari ST hat drei verschiedene Grafik-Auflösungen. Die höchste, 640x400, erlaubt nur schwarzweiße Bilder. Mit vier Farben gibt es immer noch 640x200 und mit 16 Farben 320x200 Punkte auf dem Bildschirm zu sehen. Die Farben können dabei aus einer Palette von 512 möglichen ausgewählt werden.

Noch ein Hinweis zum Schluß. Alle vorgestellten Spiele arbeiten einwandfrei mit dem ROM-Betriebssystem. Einige ältere ST laden das Betriebssystem noch von Diskette. Es ist durchaus möglich, daß einige Spiele nicht mit diesem RAM-System laufen. Es ist deswegen immer empfehlenswert, sich die ROMs, die nachträglich für etwa hundert Mark zu haben sind, zu besorgen. Alle neuen ST haben ab Werk die ROMs eingebaut.

Nach anfänglichen Startschwierigkeiten gibt es inzwischen einige gute Action-Spiele für den Atari ST. In die-

Regel wie etwa bei 8-Bit-Systemen.

Auch auf dem Geschicklichkeits-Sektor tut sich einiges. Schon erhältlich ist beispielsweise **Wallbreaker** (nur monochrom), das wir auch in diesem Heft testen. Als farbiger Konkurrent tritt demnächst **Arnold** an. Ebenfalls in den Bereich Geschicklichkeit fällt **Q-Ball** (nur Farbmonitor, Bild 2), eine einfache 3D-Pool-Billard-Simulation. In verblüffender Geschwindigkeit läßt sich der Würfel, der als dreidimensionaler Billard-Tisch dient, um seine Achsen drehen. Spielerisch ist Q-Ball zwar etwas öde, doch zeigt es schon die Richtungen auf, in die Geschicklichkeits-Spiele auf dem ST gehen könnten.

Bei Sport-Spielen tut sich gerade die amerikanische Firma Epyx hervor. Bereits angeboten werden **Championship Wrestling**, **Winter Games**, **World Games** und **Super Cycle** (alles nur Farbe), die alle recht gute Adaptionen der C64-Versionen sind, den ST aber bei weitem nicht ausnutzen. An eigenständigen Produkten findet man **Karate Kid II** (nur Farbe, Test in diesem Sonderheft). Vollkommen neu programmiert wurde **International Kerete**, das sich mit hervorragender Grafik, aber etwas holpriger Animation präsentiert. Golf-Fans spielen schon seit Wochen die hervorragende Umsetzung von **Leader Board** (nur Farbe), über die Heinrich nachher noch einiges zu sagen hat. In Planung ist **Enduro Racer**, ein packendes 3D-Motorradspiel, das als Spielhallenautomat viel Aufsehen erregte.

Auf dem Gebiet der Adventures und Rollenspiele erwarten Umsteiger von 8-Bit-Com-

putern mehrere Überraschungen. Wer beispielsweise Fan von **Infocom-Adventures** ist, spielt diese auf einem ST doppelt so gerne. Dank des großen Speicherplatz passen die Adventures auf einen Schlag in den Speicher und müssen nicht mehr auf Diskette zurückgreifen. Dadurch werden die Programme um einige Male schneller; Antworten auf Texteingaben erhält man praktisch augenblicklich.

Bei Grafik-Adventures ist die Lage zwiespältig. So kann man beispielsweise die Trilogien **Jewels of Darkness** und **Silicon Dreams** (beide Farbe, Test von Silicon Dreams in diesem Heft) unter die Rubrik »Nicht für ST-Fans geeignet« einordnen. Beide Programme sind 1:1-Umsetzungen der 8-Bit-Versionen und bieten eine fast schon grausame Grafik. Die dritte Trilogie dieser Programmierer namens **Knight Orc** soll allerdings wesentlich besser auf die 16-Bit-Computer zugeschnitten werden.

Für den meisten Wirbel bei ST-Spielen sorgten bisher **Magnetic Scrolls** mit ihrem Super-Adventure **The Pawn** (Bild 3, Farbe und monochrom). Der Parser kann sich selbst im Vergleich zu Infocom-Programmen behaupten. Allerdings wäre **The Pawn** ohne die hervorragenden Bilder, die bisher jeden Tester zur höchsten Verzückung hinrißen, nur halb so gut. Ein klares »Muß-ich-haben-Programm« für jeden ST-Besitzer.

Ansonsten sind noch einige Adventures von Activision empfehlenswert, zu denen neben **Borrowed Time** auch **Tass Times in Tonetown** (nur Farbe, Test in diesem Sonderheft) gehören. Wer dagegen Wert auf Rollenspiele legt, hat



Bild 2. Billard dreidimensional und abstrakt: Q-Ball

Allerdings gibt es ein großes Problem, das man beim Kauf des Computers im Auge behalten sollte. Wer alle drei Auflösungs-Stufen nutzen will, kommt um zwei Monitore nicht herum. Der hochauflösende Schwarzweiß-Modus (auch monochrom genannt) benötigt einen speziellen Atari-Monitor zur Bild Darstellung. Dafür erhält man aber ein flimmerfreies und gestochen scharfes Bild. Farbige Bilder setzen hingegen einen Farb-Monitor voraus, der einen sogenannten RGB-Anschluß haben muß. Es ist auch möglich, einen Fernseher anzuschließen, sofern dieser eben jenen RGB-Anschluß besitzt (viele moderne Fernsehgeräte haben einen solchen Anschluß). Spiele-Freaks, die sich nur einen Monitor leisten können, sollten unbedingt zum Farbmonitor greifen. Etwa 70 Prozent aller ST-Spiele laufen nur mit einem Farbmonitor. Nur sehr wenige Programme sind auf den monochromen Modus beschränkt. Bei unseren Tests geben wir deshalb immer an, welcher Monitor benötigt wird.

sem Heft kann man beispielsweise Tests zu **S.D.I.**, **Typhoon** und **Starglider** finden. Außerdem soll **Geuntlet** noch in den nächsten Wochen erscheinen. Ebenfalls angekündigt, aber noch nicht erhältlich, ist **Goldrunner** (Bild 1). Ein erstes Grafik- und Musik-Demo läßt selbst abgebrühte ST-Fans ehrfürchtig steunen. Was da über den Farb-Bildschirm zischt, kann mit jedem professionellen Spielhallen-Automaten mithalten. Super-schnelles Scrolling, viele Software-Sprites und das alles, während eine recht gut verständliche Sprachausgabe ertönt. Dieses Programm zeigt, was im ST steckt, wenn man in Assembler programmiert.

Leider hat sich die Hochsprache C bei vielen Programmierern als angeblich ideal für jegliche Software-Entwicklung eingebürgert. C ist zwar eine recht gute Sprache, für schnelle Action-Spiele jedoch nicht allzu geeignet. Manche Programmierer sind inzwischen auf den schnellen Assembler-Code umgestiegen, doch leider ist dies noch nicht die



Bild 3. Der Adventure-Klassiker für 16 Bit: The Pawn

inzwischen die Wahl zwischen **Ultima II, III und IV** (Farbe und monochrom), **Alternate Reality: The City** (nur Farbe) oder **Rouge** (nur Farbe). Demnächst erscheinen werden **The Bard's Tale** (nur Farbe) und **Dungeon Master** (nur Farbe), beide mit exzellenter Grafik und guter Benutzerführung.

Für Simulationen sind die 16-Bit-Computer dank ihrer Rechen-Power wie geschaffen. Welchen Realismus man mit dem ST erreichen kann, zeigt Sublogic's **Flight Simulator II** (Bild 4, nur Farbe). Es ist in diesem Rahmen nicht möglich zu beschreiben, was alles in **Flight II** steckt. Wer sich für

zum ST-Klassiker avancierte **Sandog: Frozen Legacy** (nur Farbe, Test im letzten Spiele-Sonderheft), das man als Action-Adventure-Handels-Simulation-Rollenspiel bezeichnen könnte. Ebenfalls in diese Kerbe schlägt **Star Trek** (nur Farbe, Test in diesem Sonderheft).

Sehr intelligent wurden die Gebiete Action und Adventure bei **Time Bandits** (Bild 5, nur Farbe) verknubbelt, das sich wie eine Art Super-Gauntlet mit Adventure-Rätseln spielt. Obwohl dieses Spiel zu den ältesten ST-Programmen gehört, ist es gleichzeitig auch in der Gruppe der besten ST-Programme zu finden.

sogenannter »Blitter« angeboten. Dies ist ein Zusatzchip, der die Grafik-Operationen wesentlich beschleunigt. Ein ST mit Blitter ist beim Grafik-Aufbau mindestens genauso schnell, wenn nicht schneller als ein Amiga. Dieses Plus an Geschwindigkeit wird aber mit der geringeren Anzahl von Farben (512 anstelle von 4096) erkauft. Wenn Spiele in Maschinensprache geschrieben werden und den Blitter ausnutzen, ist der ST mit jedem professionellen Spielautomaten gleichzusetzen.

Der Atari ST ist nach zweijähriger Anlaufzeit zu einem soliden Heimcomputer geworden, der sich zum Spielen ebenso eignet wie zur Textverarbeitung oder zum Programmieren. Wer einen guten Heimcomputer sucht und nicht die Ansprüche stellt, die nur ein Amiga mit 4096 Farben und 4-Kanal-Stereo-Sound erfüllen kann, wird mit dem Atari ST sehr zufrieden sein.

Amiga im Aufwind

Es mag vielleicht ein wenig albern klingen, aber der Amiga war für uns schon von Anfang an die ideale Spiele-Kiste – sogar zu der Zeit, als ein Amiga 1000 inklusive Monitor knapp 6000 Mark kostete. Die Leute, die diesen Pracht-Computer gebaut haben, dachten wirklich an alles. Drei Zusatzchips sorgen für Grafik-Zauberer und Super-Sound. Der Sound-Chip spielt auf vier Tonkanälen digitalisierte Töne und minutentange Musik, während der Prozessor ganz normal seine Arbeit tut und dadurch nicht belastet wird.

Der Grafikchip zaubert bis zu 4096 Farben gleichzeitig

auf den Schirm. Der Amiga hat so viele verschiedene Grafik-Modi, daß hier nur die wichtigsten angesprochen werden können: In Auflösungen zwischen 320x256 bis zu 640x512 können normalerweise 32 oder 16 verschiedene Farben aus der 4096-Palette dargestellt werden, mit Tricks sind auch alle 4096 Farben gleichzeitig möglich. Die meisten Spiele nutzen von dieser Grafikpower aber nur den einfachsten Modus: 320x200 Punkte in 32 Farben. Auf deutschen Geräten bleibt bei vielen Spielen am unteren Bildschirmrand ein schwarzer Balken, da die deutschen Geräte eine höhere Grafik-Auflösung als die amerikanischen haben. Dies führte bis jetzt aber noch nicht zu Kompatibilitäts-Problemen.

Wer sich allerdings, vom niedrigen Preis überzeugt, einen Amiga 500 mit einem Megabyte Speicher zulegt, sollte noch gewarnt werden: Einige Spielprogramme sind auf den Amiga 1000 mit 512 KByte RAM zurechtgeschnitten und laufen nicht ohne weiteres auf dem Amiga 500. Viele Spiele lassen sich zwar durch Herausnehmen der Speichererweiterung (im Fachjargon »Verkrüppeln« genannt) zum korrekten Laufen überreden, doch das ist sicher keine optimale Lösung. Andererseits dürfte sich der Amiga 500 in kürzester Zeit zum Amiga-Standard entwickeln, so daß die Hersteller sehr dumm wären, würden sie ihre Software nicht schleunigst anpassen.

Noch ein kleiner Hinweis: Wer seinem Amiga 500 farbige Bilder entlocken will, kommt um einen RGB-Monitor (ab etwa 800 Mark) wohl nicht



Bild 4. Auf Amiga und ST besonders reizvoll: Flight Simulator II

eine ernsthafte Flug-Simulation interessiert, kommt aber um dieses Programm auf keinen Fall herum. Ganz nebenbei setzte es einen neuen Standard in der 3D-Grafik, den andere Programme erst noch überbieten müssen. Bis zu drei Windows gleichzeitig bearbeitet das Programm und ist dabei immer noch um ein Vielfaches schneller als die 8-Bit- oder PC-Versionen. Mit Spannung erwartet wird **Gunship**, eine Hubschrauber-Simulation, die auf dem C64 mit Lob überschüttet wurde. Die ST-Version soll etwa im Herbst erscheinen und dürfte eigentlich leicht in ähnliche Qualitäts-Regionen wie **Flight II** geraten.

Einiges tut sich bei den Spielen, die bei uns unter den Begriff »Rest der Welt« fallen. Dank des wesentlich größeren Speicherplatzes fällt es auf dem ST leichter, Programme zu schreiben, die mehrere Spielelemente miteinander verbinden. Vorreiter auf diesem Gebiet ist das inzwischen

Wer auf ungewöhnliche Spielprinzipien steht, wird **Tracker** und **The Sentinel** (beide nur Farbe, Tests in diesem Sonderheft) mögen. **Tracker** wurde übrigens nicht einfach auf den ST umgesetzt, sondern völlig neu programmiert und mit vielen neuen Merkmalen, wesentlich besserer Grafik und anderen Extras ausgestattet.

Ansonsten sind für den ST viele weitere Produkte in der Mache. Gerade viele englische Software-Häuser, wie U.S. Gold und Ocean, kündigen jetzt schon an, viele 8-Bit-Produkte auch für den ST umzusetzen. Auch in Amerika hat sich der ST durchsetzen können. Selbst Electronic Arts, vorher deklariertes Amiga-Software-Lieferant, bringt Programme wie **Arcticfox**, **The Bard's Tale** oder das indizierte **Skyfox** auf den Markt. Die Software-Welle rollt also.

Eine kleine Zukunftsperspektive sei ebenfalls erlaubt: Schon jetzt wird für den ST ein



Bild 5. Action-Adventure mit Gauntlet-Touch: Time Bandits

herum. Der letzte Stand der Dinge war, daß der Amiga 500 am heimischen Fernseher bestenfalls ein schwarzweißes Bild liefert.

Wer sehen will, was der Amiga an Grafik drauf hat, kommt an **Defender of the Crown** nicht vorbei, das wir in diesem Sonderheft in der Rubrik »Rest der Welt« testen. Spielerisch ist das Programm nicht unbedingt das Gelbe vom Ei, aber grafisch ist es schlichtweg eine Schau. Hier hat ein begabter Computer-Künstler mal kräftig drauflos gemalt und Bilder geschaffen, wegen derer man seinen Monitor am liebsten einrahmen würde. Man wagt gar nicht, sich vorzustellen, was findige Grafiker in den nächsten Jahren noch aus diesem Computer herausholen werden.

Wesentlich abstrakter, aber auch sehr eindrucksvoll ist die Grafik beim Murmelspiel **Marble Madness** (Bild 6), dessen Amiga-Version wir vor allem zu zweit immer noch gerne spielen. Der 3D-Effekt, der bei einigen Bildern entsteht, ist ausgezeichnet. Dabei wird nicht einmal die Farben-

palette des Computers ganz ausgenutzt.

Die eben angesprochenen Programme wurden zuerst für den Amiga geschrieben und machen - wen wundert's - von den Grafik-Fähigkeiten des Computers besonders gut Gebrauch. Die beiden Super-Sportspiele **World Games** und **Winter Games** hingegen

erschieden erst für C64 und Atari ST. Die Amiga-Umsetzungen sind leider fast mit den ST-Versionen identisch. Gegenüber den C64-Originalen hat sich jedoch einiges geändert. Die Hintergrundgrafiken sind eine Klasse besser und die Musik klingt in Stereo gleich ganz anders. Eine Besonderheit erwartet Amiga-Fans bei

Winter Games (Bild 7): Im Gegensatz zu allen anderen Versionen wird beim spannenden Biathlon-Wettbewerb der Bildschirm gescrollt, was den Spielspaß noch einmal erhöht.

Electronic Arts, die Programmierer von **Marble Madness**, unterstützten den Amiga von Anfang an. Die Kalifornier setzten viele ihrer 8-Bit-Hits für diesen Computer um. Besonders Highlight ist die **Archon**-Version. Das Spielprinzip des Programms ist gleichgeblieben: Auf einer Art Schachbrett bekämpfen sich zwei Spieler mit fantastischen Monstern. Sowohl Strategie als auch Geschick sind zum Sieg notwendig. Auf dem Amiga wird das Spiel zur eindrucksvollen Sound-Demonstration: Jede Spielfigur gibt ein charakteristisches, digitalisiertes Geräusch von sich, das je nach Standort der Figur in lupenreinem Stereo-Klang aus dem Lautsprecher blubbert, zischt oder rumpelt. Spätestens bei diesem Spiel wird es zur Unterlassungssünde, den Amiga nicht an die Stereo-Anlage anzuschließen, um den Sound optimal zu genießen.

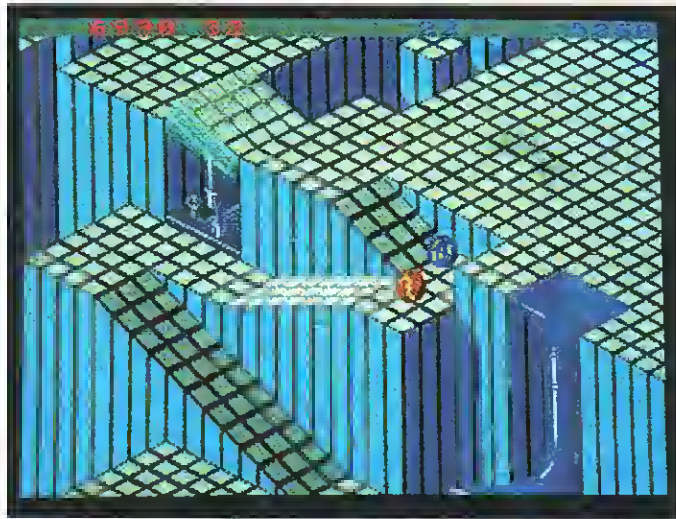


Bild 6. Die Super-Umsetzung für den Amiga: Marble Madness



Das Software-Paradies in Köln

Geschäftsführer: W. SchlieBke
Postfach 41 08 66
5000 Köln 41
Tel.: (02 21) 40 44 43

C64	Kass.	Disk.	Atari ST	Disk.	C16	Kass.
Blood n'Guts	27,50	39,50	SDI	87,50	Jailbreak	17,50
Bomb Jack II	28,50	37,50	Star Track	48,50	Bomb Jack	22,50
Dragon 'S Lair2	24,50	39,50	Leaderboard	59,50	Sword of Destiny	27,50
Gunship	37,50	49,50	Two on Two	59,50	Who dares wins2	27,50
Space Harrier	26,50	37,50	Ninja Mission	34,50	Mercenary	26,50
Starglider	37,50	37,50	Karate Kid II	55,50		
Destroyer	-	40,50				
Labyrinth	31,50	46,50				
Stallone Cobra	28,50	41,50				
Elevator Action	32,50	42,50				
Feud	9,50	-				
Sailing	32,50	47,50				
Crac out	27,50	37,50				
Handball Mara.	24,50	-				
Fields of Fire	34,50	44,50				

AMIGA	Disk.	Sinclair ZX	Kass.	CPC	Kass.	Disk.
Defender of the Crown	64,50	Bomb Jack II	26,50	Bomb Jack II	26,50	36,50
Balance of Power	78,50	impossaball	28,50	impossaball	28,50	39,50
Championship Golf	64,50	Master o. t. Univers.	27,50	Infodroid	28,50	39,50
Fight Simulator II	119,50	Jailbreak	26,50	Top Gun	26,50	36,50
		Space Harrier	25,50	The Hive	24,50	43,50
		Super Cycle	26,50			
		Top Gun	25,50			
		Terra Cresta	25,50			

• 24-Stunden-Bestellservice (Anrufbeantworter)

WICHTIG. Bitte immer Computertyp angeben!

• Schnelle Lieferung und supergute, günstige Preise • Lieferung nur per Post • Bezahlung durch Nachnahme oder Vorauskasse (Verrechnungsscheck) bis DM 80,- Bestellwert 6,- DM Gebühr, darüber frei Haus • Bei Lieferung ins Ausland grundsätzlich DM 10,- Gebühr • Fordern Sie noch heute unsere aktuelle kostenlose Preisliste an • Gegen DM 1,50 in Briefmarken erhalten Sie unser Gesamtwerk.

Telefon
(0221) 404443



Bild 7. Beim Amiga-Biathlon wird gescrollt: Winter Games

Der jüngste Streich von Electronic Arts war die schlichtweg fantastische Version des Rollenspiel-Renners **The Bard's Tale** (siehe Bild 8). Sowohl Grafik als auch Sound und Benutzerführung wurden gegenüber dem C64-Original ordentlich umgekrempelt. Wer **The Bard's Tale** einmal auf dem Amiga gespielt hat, wird sich kaum überwinden können, die vergleichsweise armselig aussehende C64-Version wieder anzurühren. Man möge mir das glauben, denn ich spreche aus Erfahrung...

Neben aufgefrischten Oldies widmet man sich bei Electronic Arts aber auch brandneuen Projekten. Speziell für den Amiga erscheinen demnächst **Return to Atlantis**, ein Unterwasser-Action-Adventure sowie eine Formel-1-Rennwagen-Simulation, deren Name noch nicht feststeht.

Das zur Zeit beste Amiga-Adventure ist ebenfalls »nur«

eine 1:1-Umsetzung eines ST-Programms. Die Atari-Version von **The Pawn** ist aber so gut, daß man darüber hinwegsieht, daß die fantastischen Grafiken den Amiga nicht voll ausnutzen. Als einziges Extra hat die Amiga-Version eine Titelmusik spendiert bekommen, die allerdings besonders gut gelungen ist. Die ausgeklügelte Komposition sollte man sich einmal in Ruhe anhören. Auf dem Amiga konnten wir schon ein erstes Bild des Nachfolgers »The Guild of Thieves« (Bild 9) erhaschen. Hier sind die Grafiken sogar noch besser und schöner als bei »The Pawn«. Für Infocom-Textadventures gilt im übrigen, was wir schon beim ST angesprochen haben: Da sie komplett im Speicher des Amiga stehen, sind sie verdammt schnell.

Activision bescherte uns bisher eine Reihe von Amiga-Versionen bekannter Spiele, die grafisch allsamt recht

ordentlich ausgefallen sind. Beim faszinierenden **Hacker II** hat man sich relativ wenig Mühe gemacht, aber das populäre Krimi-Abenteuer **Borrowed Time** präsentiert sich mit völlig neuen, gelungenen Grafiken. Auch das jüngste Projekt, der Software-Roman **Portal** liegt schon für den Amiga vor. Vor allem die Sound-Effekte sind hier gut gelungen, was nicht über den ausgesprochen dürftigen Spielwert des Programms hinwegtäuschen darf. Das stärkste Stück ist jedoch das Knobelspiel **Shanghai**. Weitere Erläuterungen will ich mir an dieser Stelle verkneifen: Einen ausführlichen Test findet man in der Rubrik »Rest der Welt«.

Bei den amerikanischen Sport-Experten von Gamestar wird der Amiga auch langsam entdeckt. Von **Two-On-Two Basketball** gibt es eine annehmbare Version, die grafisch etwas enttäuscht, aber wenigstens ein paar digitalisierte Sounds aus dem Amiga kitzelt. Weitere Umsetzungen von anderen Sport-Simulationen sind angekündigt, darunter befinden sich die amerikanischen Nationalsportarten Baseball und Football.

Bei den »richtigen« Simulationen gibt es zwei besonders bemerkenswerte Programme: Die Amiga-Umsetzung des **Flight Simulator II** ist sogar etwas besser als die ST-Version, von der Boris ja schon heftig geschwärmt hat. Die Grafik ist zwar leider kein bißchen schneller (der Blitter wird nicht ausgenutzt), dafür wurde beim Sound wieder kräftig digitalisiert. Die Simulation wirkt gleich viel realistischer, wenn man vom täuschend echten Propeller-Brummen beschallt

wird, das sich je nach Motorleistung auch in der Tonlage verändert. Fliegt man lieber einen Düsenjet, bekommt man das Heulen der Turbinen zu hören.

Die Hubschrauber-Simulation **Gunship** erntet in diesem Sonderheft höchstes Lob für die C64-Version. Neben der ST-Umsetzung steht auch eine Amiga-Version an. Wenn die Programmierer bei der Umsetzung die Grafik-Power ein wenig auskitzeln, steht Amiga-Besitzern bald ein absolutes Top-Programm ins Haus!

Zurück zum Sport: Der kleine weiße Golfball macht derzeit die Softwarehäuser verrückt, denn nahezu monatlich erscheint irgendwo eine neue Golf-Simulation. Deren drei sind für den Amiga schon zu haben: Das grafisch katastrophale **Mean 18** und der Redaktionsliebling **Leader Board**, an dem uns die sehr schöne Grafik und das unkomplizierte, aber interessante Spielprinzip gefallen. Wer den Schwerpunkt auf die Simulation des Golfens legt, wird mit **World Championship Golf** seine wahre Freude haben. Hier gibt es zwar nur einen Golfkurs, auf dem man spielen kann, dieser wurde jedoch millimetergenau einem echten Platz nachempfunden. Besonderer Pluspunkt dieses Programmes: Der Platz ist dreidimensional und hält viele Hügel, Abhänge und andere Gemeinheiten bereit. Der Golfplatz wird mit einer schönen perspektivischen Darstellung gezeigt. Allerdings spielt sich **World Championship Golf** etwas langsam, da man eine Vielzahl von Parametern einstellen muß und fleißig auf Diskette zugegriffen wird. Wer sich eine Golf-Simulation zulegen will, sollte aber noch

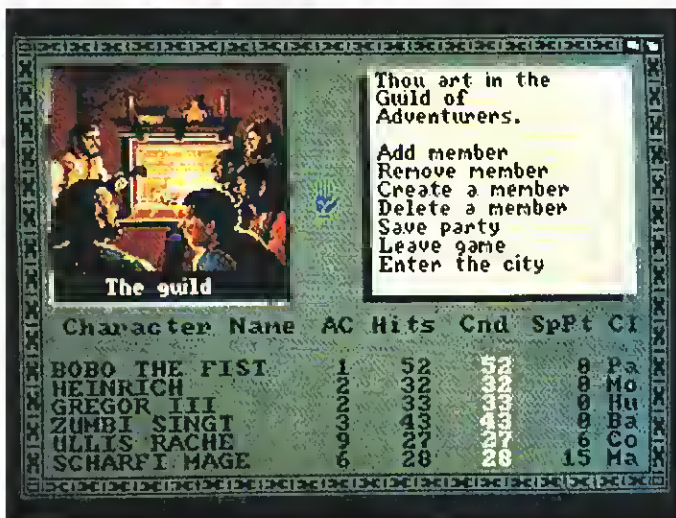


Bild 8. Tolle Story, Spitzen-Grafik: The Bard's Tale

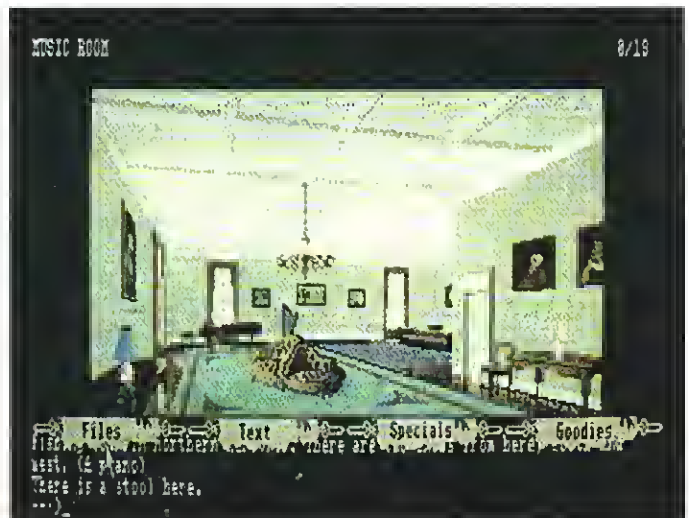


Bild 9. Der Nachfolger zu The Pawn: The Guild of Thieves

ein wenig warten: Ende des Jahres könnte jüngsten Gerüchten zufolge eine Amiga-Version von **World Tour Golf** erscheinen, einem Electronic Arts-Programm, dessen PC-Version ein Hammer ist. Im Gegensatz zu den drei anderen Golf-Programmen bietet dieses Spiel sogar ein Construction Set zum Entwerfen eigener Kurse.

Schachfreunde können sich auch ruhigen Gewissens einen Amiga zulegen, denn mit **Chessmaster 2000** (Bild 10) liegt ein grafisch sehr ansprechendes Programm mit zahlreichen Funktionen und guter Spielstärke vor. Die Darstellung der Figuren erfolgt entweder im besonders eindrucksvollen 3D-Modus (siehe Bildschirmfoto) oder in einer weniger spektakulären, aber übersichtlicheren Draufsicht.

Ein Genre, für das die Amiga-Hardware besonders gut geeignet ist, sind die Action-Spiele. Leider ist hier das Angebot noch recht mager. Action-Fans können sich vorerst mit dem sehr preiswerten **Asteroids-Verschnitt Space Battle** von Kingsoft trösten, der nur 39 Mark kostet, tech-



Bild 10. Schach par excellence für 16-Bit-Computer: Chessmaster 2000

nisch sehr gut ist und Ballerfreunden viel Spaß machen wird. Besonders unterhaltsam ist der Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich gegenseitig abschießen kann!

Angesichts der Tatsache, daß der Amiga bis vor kurzem von Commodore als Business-Computer verkauft wurde und recht teuer war, ist das Spiele-Angebot jetzt schon beein-

druckend. Man kann sich gut vorstellen, daß die Präsentation des reinrassigen Heimcomputers Amiga 500 mittelfristig für reichhaltigeren Software-Nachschub sorgen wird.

Bis zum Erscheinen des Atari ST, der das 68000-Zeitalter im Heimbereich einläutete, galt der Commodore 64 eindeutig als bester Spielcom-

puter. Der Grafik- und Sound-Protz Amiga 500 hat das Zeug dazu, seine Nachfolge anzutreten und zur heißesten Spielmaschine der nächsten Jahre zu werden. Der Atari ST hat allerdings im Augenblick die Nase vorn, wenn es um den Umfang des Spiele-Angebots geht. Auch gibt es schon jetzt für den ST wesentlich mehr Spiele, die in schneller Maschinensprache geschrieben wurden und so den Computer ziemlich gut ausnutzen. Es ist aber sicher nur eine Frage der Zeit, bis auch für den Amiga ausgefuchste Software erscheint, die die Hardware entsprechend nutzt, denn schließlich ist der ST ein Jahr länger auf dem Markt als der Amiga.

Welcher der beiden Computer nun das Rennen gewinnen wird, wird sich in den nächsten Jahren erweisen. Es wird sicherlich noch einen Preiskampf geben, bei dem die Hersteller ihren Computer billiger als die Konkurrenz bringen wollen. Davon profitieren am Ende natürlich nur die Spiele-Freaks, die dann für wenig Geld in den Besitz ihrer »Traummaschine« kommen können. (hl/b)

SOFTWARELAND

Ihr zuverlässiger Partner im Software-Versandgeschäft · Postfach 114 · 8022 Grünwald
Hot-line Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr · Tel. 089/641021/66411842

	C	D		C	D
Airline (Strategie)	33,00	44,00	Kampfgruppe		52,00
Alternate Reality (The City)		45,00	Leaderboard (Golf)	30,00	43,00
Arcanoid (Space Action)	21,00	35,00	Marble Madness (Action)		39,00
CHESS MASTER 2000 (3D Schachspiel - Meister der Meister)		79,00	Phantasie II (Adventure)		69,00
Destroyer*		45,00	PRINT SHOP COMPANION (Druckprogramm)		99,00
Elite	53,00	59,00	Sailing Multi (Segelsimulation)		46,00
FLIGHTSIMULATOR II*		110,00	Super Huey II (Hubschraubersimulation)	39,00	49,00
Frank Brunos Boxing	23,00	23,00	Super Zaxxon (Action)	21,00	23,00
GUNSHIP (Hubschraubersimulation)	44,00	58,00	The Newsroom*		79,00
Graphic Adventure Creator		68,00	The Pawn		65,00
GATO (U-Boot-Simulation)		43,00	Two On Two (Basketball)		48,00
JET, Version 2.0 (Flugsimulation)		110,00	World Games*	34,00	44,00

*Deutsche Anleitung. Alle Programme in der Anzeige sind für Commodore 64.

Alle Preise sind gültig vom 15.4. bis 15.6.1987. Lieferung per Nachnahme.

Bei Scheckzahlung + DM 4,90 für Versandkosten (BRD). Sie sparen den Nachnahmebetrag, wenn Sie per Scheck zahlen.



Action-Spiele

Wenn Raumschiffe durchs Weltall jagen, Superautos gegen Superschurken kämpfen oder wackere Kämpfer durch Labyrinth des Schreckens huschen, handelt es sich um Action-Spiele – zumindest was dieses Sonderheft angeht.

Auch in diesem dritten Spiele-Sonderheft haben wir versucht, einen Trennstrich zwischen Action- und Geschicklichkeits-Spielen zu ziehen. Die oberste Grundregel dabei heißt: Action ist grundsätzlich alles, bei dem das Schießen zur Hauptaufgabe wird. Spiele, in denen zwar geschossen wird, dies aber nur eine Nebenaufgabe ist, findet man in den Rubriken »Geschicklichkeit« und »Rest der Welt«.

Was in diesem Sonderheft besonders auffällt, ist die Verlagerung der Action-Spiele in den Bereich der Science Fiction. Von 18 getesteten Spielen handeln 13 in diesem futuristischen Genre, drei spielen in fantastischen Welten der Mon-

ster und Zauberer, und nur zwei Programme befassen sich mit der Gegenwart. Diese beiden letzten Programme, »Breakthru« und »Ikari Warriors« fallen ins Genre der sogenannten Killer-Spiele, bei denen am Bildschirm auf menschliche Figuren geschossen wird. Eine solche Szene ist auch in »S.D.I.« zu finden. Erfreulich, daß die Software-Firmen auf noch mehr Menschenjagd am Bildschirm verzichtet haben.

Aber noch etwas anderes ist bemerkenswert in dieser Rubrik: Acht Spiele, also knapp die Hälfte, sind Spielhallen-Umsetzungen. Und bei vielen der anderen zehn Programme hat man bei der Entwicklung mit mehr als nur einem Auge auf einen bekannten Automaten geschickt. Beispiele dafür sind »Dandy« und »Avenger«, bei denen die eine oder andere Idee von Automaten-Altvater »Gauntlet« stammt. »Lightforce«, »Typhoon« und »Bulldog« orientieren sich an Automaten wie »Terra Cresta«, der

allerdings wiederum seine Ursprünge bei »Space Invaders« und »Galaxians« hat.

Spielhallen-Umsetzungen sind aus mehreren Gründen sehr beliebt. Einerseits weiß eine Software-Firma ungefähr im voraus, ob das Spiel den Käufern gefallen wird. Dies kann an den Einnahmen des Automaten abgelesen werden. Natürlich balgen sich viele Firmen um die Rechte an finanziell erfolgreichen Automaten.

Der große Erfolg der Umsetzungen hat allerdings auch negative Auswirkungen: Inzwischen wird fast jeder Automat, egal ob erfolgreich oder nicht, umgesetzt. Außerdem vertrauen viele Käufer oft dem Namen eines Automaten und erhalten mitunter eine sehr schlechte Umsetzung, die das Geld nicht wert ist. Es kann passieren, daß das Spiel XY, dessen Idee vom Automaten ABC geklaut wurde, wesentlich besser ist, als die lizenzierte Original-Umsetzung des ABC-Automaten. Da stellt man sich schon die Frage, warum

der Hersteller die Lizenz gekauft hat.

Die Glanzlichter dieser Abteilung sind sicherlich »Nemesis«, »Tempest« und »Gauntlet«, drei Spielhallenumsetzungen erster Güte. Besondere Erwähnung sollte hier auch »S.D.I.« finden, ein futuristisches Spiel, das sich an politische Verhältnisse der Gegenwart anlehnt. Zugleich ist S.D.I. eine Art Action-Film auf dem Computer mit mehreren verschiedenen Szenen. Gerade dieses Spiel ist richtungweisend, zeigt es doch neue Perspektiven gerade für 16-Bit-Computer.

Zum Schluß sei noch gesagt, daß gerade aus dem so uralten und ausgelutschten Hut des »Raumschiffe-Ab-schießens« immer noch recht fette Kaninchen gezaubert werden. Wir sind ziemlich gespannt, ob die Software-Firmen dieses Kunststück auch im weiteren Verlauf des Jahres 1987 fertigbringen werden.

(bs)



Nemesis

Der Weltraum beb't – der Planet Nemesis ist von einer teuflischen Super-Intelligenz überfallen worden.

Von Insidern wird als größter Spielhallen-Hit auf dem Action-Sektor seit dem guten alten »Defender« »Nemesis« gehandelt. Konami, die Herstellerfirma des Automaten, ist nun auch bei Heimcomputer-Software tätig geworden und hat den Automaten eigenhändig umgesetzt.

Worum geht's? Nun, bei Automaten-Herstellern macht man sich meist nicht viel Arbeit mit einer blumigen Hintergrundstory. Da bildet auch Nemesis keine Ausnahme. Der Spieler weiß lediglich, daß er den Planeten Nemesis von einer bösen Super-Intelligenz befreien soll, die ihm alle mög-

lichen Gegner entgegenschickt.

Nemesis ist in acht Level eingeteilt, die sich wiederum in drei Teile (freier Weltraum, Höhlensystem und Riesen-Raumschiff) aufspalten. Jeder Level unterscheidet sich von den anderen nicht nur im Schwierigkeitsgrad, sondern auch in der Grafik und in der Form der Angreifer.

Sehr oft kommen Ihre Gegner in Formationen zu acht Raumschiffen auf Sie zu. Versuchen Sie stets, alle Schiffe zu erwischen. Die Formation läßt dann meist einen gelben Energiepunkt zurück, den Sie aufnehmen können. In der

GRAFIK	81 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	72 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	86 ★	██████████████████

C64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)

Konami

29 Mark (K.), 49 Mark (D.), 79 Mark (Modul)

untersten Bildschirmzeile befindet sich ein Menü mit sieben Punkten. Je nach Anzahl der gesammelten Energiepunkte leuchtet ein Menü-Punkt rot auf. Wenn Sie nun den Feuerknopf etwa eine halbe Sekunde lang festhalten, bekommen Sie die Extra-Waffe, die in diesem Menü-Punkt angegeben ist.

Unter Extra-Waffe sollte man aber auch andere Hilfen verstehen, wie etwa höhere Geschwindigkeit oder ein spezieller Schutzschild. Ohne diese Extra-Waffen wird man sich kaum bis zum Ende durch-

schlagen können, denn es warten noch einige Überraschungen.

Blaue Energiepunkte sollte man auch berühren. Diese explodieren dann und vernichten alle Gegner auf dem Bildschirm, Sie hingegen bleiben verschont. Haben Sie sich durch alle Level durchgeschlagen, kommt es zur Konfrontation mit dem Riesengehirn der Super-Intelligenz. Wenn Sie diesen Test auch noch überleben, geht alles von vorne los, und Sie müssen das nächste Sonnensystem von einem ähnlichen Gegner befreien. (bs)



Ich sege es hier in aller Deutlichkeit: Nemesis ist das beste Action-Programm, das ich bisher gespielt habe. Es ist besser als »Uridium«, besser als »Deltä« und besser als »Tempest«.

Woran liegt das? Schwer zu sagen. Ich weiß nur, daß mich Nemesis völlig an den Monitor gefesselt hat, wie kein Spiel zuvor. Die drei oben genannten Programme sind Nemesis in Grafik und Sound zwar leicht überlegen. Aber, Nemesis spielt

sich einfach besser. Dieses Spiel macht mir schlichtweg mehr Spaß als die anderen drei.

Wer den Automaten Nemesis kennt, wird von der Umsetzung nicht enttäuscht sein. Fast alle Elemente des Automaten fänden Berücksichtigung. Aus Speicherplatzgründen mußte lediglich auf Details verzichtet werden.

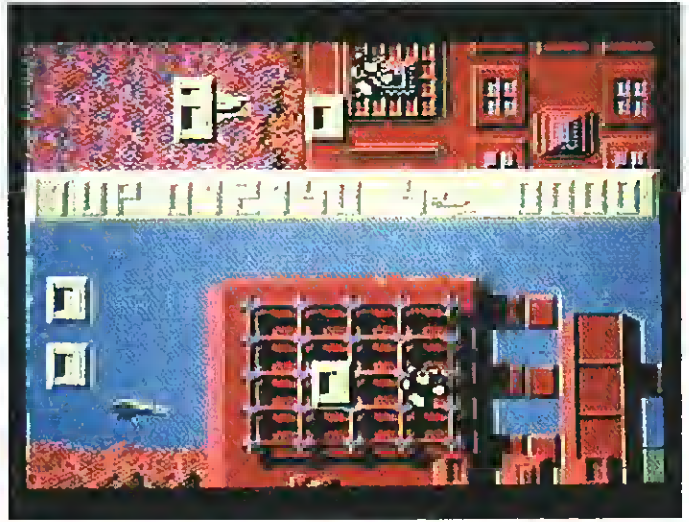
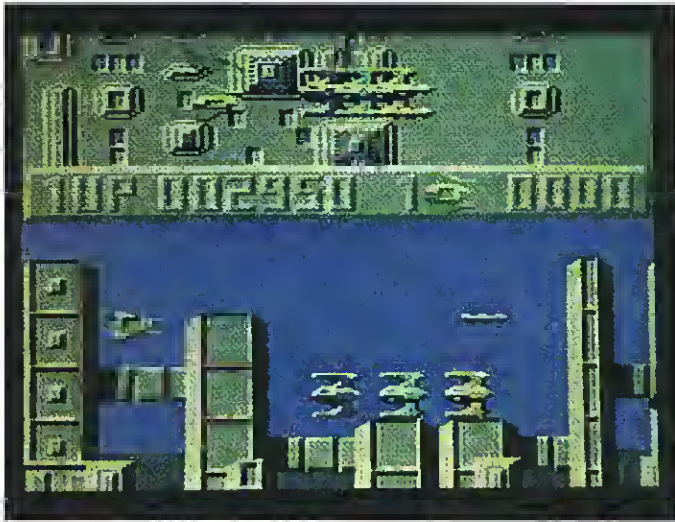
Es gibt nur ein einziges Argument, das eventuell gegen Nemesis spricht: Es ist schon gleich zu Anfang ziemlich schwer und steigert sich denn nur langsam im Schwierigkeitsgrad. Wer den ersten Level geschafft hat, der wird auch in späteren Levels gut zurechtkommen. Wer noch kein Joystick-Spezialist ist: nicht verzweifeln, immer weiter probieren. (bs)



Wenn ein Spielautomat für Heimcomputer umgesetzt wird, lautet das Hauptproblem meistens »Wie sollen wir das alles in den Speicher packen?«. Die C64-Version von Nemesis zeigt, daß man durch geschickte Programmierung alle wichtigen Elemente in 64 KByte quetschen kann. Dabei muß man zwar Abstriche bei der Grafik machen, die hetzen sich aber in Grenzen.

Nemesis ist eines der spielerisch besten Weltraum-Balterspiele, das mir je untergekommen ist. Dabei ist es teilweise recht schwer, aber dafür nicht ganz so schlimm wie »Terra Cresta«. Die Idee mit den Zusatzwaffen, die man sich beliebig zusammenstellen kann, ist bei Nemesis hervorragend realisiert. Dieses Spielprinzip findet man mittlerweile auch bei anderen Programmen, aber nirgendwo ist es so gelungen wie hier.

Nemesis ist ein typischer Fall eines »Ich spiele nur noch eine Runde«-Programms, das leicht zu stundenlangen Joystick-Sessions verführt. Zum Test lag uns nur die C64-Version vor, aber wenn die Umsetzungen technisch sauber programmiert werden, steht auch den Besitzern der anderen Computer ein heißes Balterspiel ins Haus. (hl)



Sanxion

Auf der Erde schlottert man vor den Außerirdischen. Da greifen die Sanxion-Jäger ein...

Die Skandinavier kommen! Daß tolle Programme nicht nur in England und Amerika geschrieben werden, beweist der Finne Stavros Fasoulas. Sein »Sanxion« ist ein reinrassiges C64-Programm, das für rauchende Joysticks sorgt.

In den Weiten des Universums existiert seit Jahrmillionen ein gigantisches Imperium von Außerirdischen. Schon seit längerer Zeit sind die Knaben auf die Erde aufmerksam geworden. Ein Beobachtungsschiff hat die Entwicklung der Menschheit seit Jahrhunderten verfolgt. Auf der einen Seite respektiert man die schnelle technologische Ent-

wicklung der menschlichen Zivilisation, fürchtet aber zugleich auch die Aggressivität der Erdlinge. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die nervigen Menschen beginnen werden, auch im Weltraum reichlich Unruhe zu stiften.

Der Beobachtungsposten wird aber entdeckt und die Menschheit alarmiert. Während die Außerirdischen eine Armee formieren, um die Erde in Kosmo-Müll zu verwandeln, laufen die Drähte zwischen Moskau und Washington heiß. Die beiden Weltmächte raufen sich zusammen, um den Invasoren Paroli zu bieten. Die »Operation Sanxion« wird fieberhaft in Angriff genommen.

enkommende Gegner gewernt.

Scrolling und Sprites sind bei dieser Art von Spiel sehr wichtig und bei Sanxion hervorragend gelungen. Man kämpft sich gerne Level für Level weiter, weil immer wieder neue Gegner auf einen warten. Ähnlich wie Gregor stört mich der auf Dauer etwas monotone Handlungsablauf. Wie man das besser in den Griff kriegen kann, sieht man bei »Nemesis«, das derzeit mein liebstes Action-Spiel ist.

Sanxion ist ohne Zweifel ein sehr gutes Schießspiel, das jeder haben sollte, der sich für dieses Genre begeistert. Für die klassischen Töne, die bei der High-Score-Liste ertönen, hat sich Musik-Experte Rob Hubbard einen Preis für besondere Originalität verdient. (hl)



Gut!

Die Sportsfreunde, die uns Flops wie »Breekthru« beschert haben, sollten sich hier einmal ansehen, was ein professionelles Actionspiel ist. Sanxion hat alles: Die eindrucksvolle High-Score-Liste, sehr gute Begleitmusik, aufregende Effekte während des Spiels und nicht zuletzt die Top-Grafik. Ein Extra-Lob für die Idee, den Bildschirm zu teilen. Das sieht nicht nur reizvoll aus; man hat auch etwas Überblick und wird frühzeitig über

GRAFIK	85 ★								
SOUND & MUSIK	80 ★								
HAPPY-WERTUNG	79 ★								

**C64
Thalamus
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Ein Sanxion ist ein blitzschneller Abfangjäger mit Laserkanonen, der es sogar mit den Raumschiffen der Außerirdischen aufnehmen kann.

Der Spieler ist natürlich Pilot eines Sanxion-Jägers und kämpft nun Level für Level gegen die Angreifer. Der Bildschirm scrollt in »Uridium«-Manier von rechts nach links und der Sanxion-Jäger rauscht flott über verschiedene Landschaften, wo sich zahlreiche feindliche Sprites die Ehre geben. Außerdem hat man sich noch einen kleinen Grafik-Gag einfallen lassen: Im oberen

Bildschirm-Drittel sieht man das Szenario aus der Vogelperspektive. Das bringt nicht nur einen tollen Effekt, sondern auch besseren Überblick, da man hier früher sehen kann, welche Gegner sich von links und rechts anpirschen.

Am Ende von jedem der insgesamt zehn Level landet ihr Sanxion-Jäger bei einer sogenannten ReGen-Station. Während der Tank gefüllt wird, darf sich der Pilot in einer Bonus-Runde versuchen. Danach geht man frisch gestärkt wieder ans Werk und bietet den Angreifern Paroli. (hl)



Gut!

»Uridium lebt« war mein spontaner Kommentar, als ich Sanxion zum ersten Mal sah. Das superfeine Scrolling, die überregende Grafik, die euch noch flott und ruckfrei animiert ist – das konnte nur ein echter Braybrook sein. Doch weit gefehlt, hier hat ein Programmierer aus dem hohen Norden zugeschlagen.

Sanxion ist Action pur. Man muß schnell reagieren, schießen und möglichst drei Punkte gleichzeitig im Auge behalten.

Es gibt kaum eine Ruhepause, denn in jeder Spielphase kommen permanent irgendwelche Feinde. Wenn Sie einen etwas zerbrechlichen Joystick haben, würde ich nicht unbedingt Sanxion damit spielen, denn der Feuerknopf wird einer Dauerbelastung ausgesetzt. Das einzige, was mich ein Sanxion stört, ist, daß es zu wenig Abwechslung im Leut des Spiels gibt. Wenn man sich irgendwie Zusatzwaffen holen könnte oder ein einigen Punkten durch falsches Abschießen Nachteile erleiden würde, lände ich des Spiel auf die Deuer wesentlich spannender. Aber euch so ist es meine Empfehlung, wenn jemand ein gut gemachtes Betlerspiel für seinen C64 sucht. (gn)



AUFBRUCH IN EINE NEUE DIMENSION

mit »68000er«, dem Magazin der neuen Computer-Generation

- ▶ Programmiersprachekurse für Basic, C, Modula und Assembler.
- ▶ Bauanleitungen für professionelle Hardware-Erweiterungen.
- ▶ Spiele-Spaß und -Spannung auf höchstem Niveau.

Ihre hot-line zur Spitzentechnologie von AtariST, Amiga, Macintosh und Sinclair QL.

Das »68000er«-Magazin erscheint jeden Monat neu!

POSTER & GUTSCHEIN

KOSTENLOS FÜR SIE

84 mal 60 Zentimeter High-Tech-Szene erwarten Sie! Ihr »68000er«-Poster ist im Abonnementpreis enthalten und gehört Ihnen, auch wenn Sie Ihre Bestellung widerrufen sollten.



FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR DES »68000er«-MAGAZINS

JA, ich möchte »68000er«, das Magazin der neuen Computer-Generation, kennenlernen. Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »68000er« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte es dann regelmäßig frei Haus per Post. Außerdem nutze ich den Abonnement-Preisvorteil von 8% und bezahle pro Jahr nur 77,- DM statt 84,- DM im Einzelverkauf.

Vorname _____
Name _____
Straße _____
PLZ, Ort _____
Datum _____ 1. Unterschrift _____

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelldressse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Gutschein ausfüllen und absenden an: Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 6013 Heer



Gauntlet

Im Dungeon ist der Teufel los: Die Umsetzung des erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres 1986 ist da: Action zu zweit bei Gauntlet!

Gauntlet ist ein Action-Programm für ein oder zwei Spieler, die sogar gleichzeitig antreten können. Es dreht sich um vier Helden, die ausziehen, um in 512 unterirdischen Labyrinthen (Dungeons) nach Schätzen zu suchen. Jede der vier Spielfiguren, von denen man sich eine aussuchen kann, hat bestimmte Stärken und Schwächen.

Zu Beginn besitzt jede Spielfigur 2000 Health Points (Gesundheits-Punkte). Das Herumwandern in den Dungeons und die Angriffe von Monstern zehren an diesem Vorrat. Sind alle Health Points verbraucht, verliert die Spielfigur ihr einzi-

ges Leben. Durch das Aufsammeln von Flaschen und Freßpaketen kann man die Anzahl der Health Points wieder aufstocken.

Von Speis und Trank abgesehen, wimmelt es nur so von anderen Gegenständen. Das Aufsammeln von bestimmten Dingen macht widerstandsfähiger gegen Angriffe, man erhält bessere magische Fähigkeiten, kann schneller und durchschlagkräftiger schießen und kämpfen sowie mehr Gegenstände mit sich tragen. Es gibt auch Amulette, die eine Spielfigur eine Weile lang unsichtbar machen, Teleporter-Felder, Schlüssel und natürlich Ausgänge, um

GRAFIK	79 ★	<div style="width: 79%;"></div>
SOUND & MUSIK	34 ★	<div style="width: 34%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	84 ★	<div style="width: 84%;"></div>

**Schneider CPC (C64, Atari XL/XE/ST, Spectrum, MSX) ★ U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)**

den nächsten Level zu erreichen oder gar einige Spielstufen zu überspringen.

Das Herumschlendern und Schätze-Sammeln in diversen Labyrinthen wäre eine sehr gemütliche Angelegenheit, wenn da nicht die Monster wären. Und bei Gauntlet gibt es Monster in rauen Mengen. Geister, Dämonen, Zauberer und Gevatter Tod persönlich treiben ihr Unwesen. Die meiste Zeit des Spiels ist man damit beschäftigt, sich der Gegner zu erwehren, die ein Labyrinth durch viereckige Generator-Kästchen betreten.

Vernichtet man so einen Generator, wird der Nachschub an Monstern gestoppt. Sollte eine der beiden Spielfiguren sterben, kann der Überlebende alle Besitztümer des Verschiedenen aufsummeln. Ohne irgendwelche Reichtümer, aber immerhin wieder mit 2000 Gesundheits-Punkten, ersteht die Spielfigur aber aufs neue. So können zwei Spieler in einem Gauntlet-Marathon alle Level sehen. Unser linkes Bildschirmfoto zeigt die Schneider-CPC-, das rechte die C64-Version.

(hl/bs)



Gut!

Gauntlet gehört zu den Spielen, die auf den ersten Blick nicht besonders toll aussahen, aber wenn man anfängt zu spielen, vor allem zu zweit, kämpft man sich dann mit Freude durch die immerhin 512 Dungeons. Diese Zahl ist aber mit etwas Vorsicht zu genießen, denn es gibt eine Reihe von Levels, die im Spielverlauf öfter vorkommen.

Warum Gauntlet spielen so viel Spaß macht, kann man nicht genau definieren. Es ist einfach

ein Programm, bei dem man den Joystick in die Hand nimmt und gleich loslegen kann. Hier ist gepflegte Action mit interessanten Feinheiten (vier Spielfiguren, diverse Monstertypen und magische Gegenstände) engagiert. Der Zwei-Spieler-Modus bietet auch reichlich Stoff für gepflegte Konversation während des Spiels: »Da, ein Geist! Zack! Vorsicht, der Tod! Puff! Schieß die Flasche nicht ab: Schwupp!«.

Action-Spiele gibt es viele, aber die wenigsten sind so gut wie die sorgfältige Umsetzung des Gauntlet-Automaten. Man kann dem Programm zwar ankreiden, daß es fast etwas zu leicht ist, aber ich finde es ganz angenehm, mal ein weniger schweres Spiel in die Finger zu bekommen. (hl)



Gut!

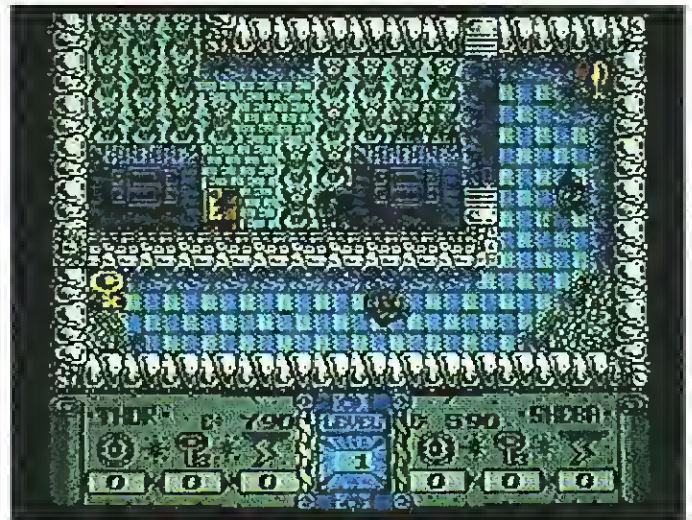
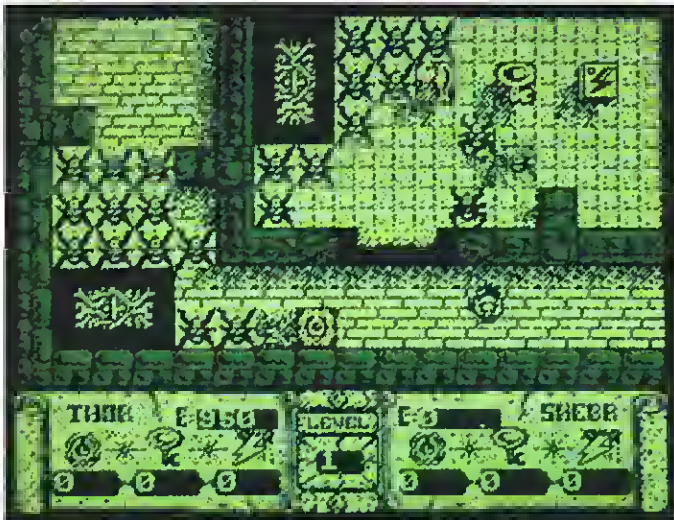
Wer noch nicht zu zweit (oder gar zu viert) durch die Gauntlet-Dungeons geschlichen ist, sollte mal nach einem Marktstück suchen und in die nächste Spielhalle düsen (laldar ist das ein Problem für unsere jugendlichen Leser, die noch nicht in Spielhallen dürfen). Sie werden schnell erkennen: Gauntlet ist eins von den Spielen, die weder besonders actionreich noch vartaufalt schwarz sind, aber doch immer wieder zu einer neuen spannenden

Runde herausfordern.

Die Schneider-Version von Gauntlet ist fast perfekt. Bedingt durch die Hardware des CPC wird das Programm aber ziemlich langsam, wenn einige Dutzend Geister auf dem Bildschirm sind. Dieses Problem gibt es bei der C64-Version nicht, doch dafür hatten unsere Tast-Version keine High-Score-Liste (sehr schade!) und bot eine Handvoll sehr unangenehmer Bugs (Fehler im Programm). Laut Hersteller sind diese Fehler aber in der Version, die jetzt verkauft wird, beseitigt.

Für zwei Spieler, die gerne im Team arbeiten, ist Gauntlet wärmstens zu empfehlen, alleine ist das Ganze auf Dauer aber doch etwas öde.

(bs)



Dandy

Zwei wackere Helden kämpfen sich mit Gewalt und Magie durch unterirdische Verliese, um einen großen Schatz mitzunehmen.

Dieses Spiel gehört zu denen, die ohne eine großartige Hintergrund-Story auskommen. So beschränkt sich die Spielbeschreibung der Original-Anleitung auch auf folgenden, höchst informativen Text: »Fasen, wüten und schlagen Sie sich zum Reichtum in 15 verschiedenen Dungeons, die hinabführen in die Hitze und Dunkelheit menschlicher Seelen. Sheeba: 240 Pfund von kreischender Blutlust. Thor: ein riesiger Norweger, den man besser in Ruhe läßt. Alleine oder gemeinsam bleibt die Aufgabe die gleiche: Schnapp' dir die Schätze und

zerstöre die Horden von Monstern, die direkt aus der Hölle kommen, um dich zu vernichten.«

Ein oder zwei Spieler steuern jeweils einen Kämpfer durch 3 Dungeons mit jeweils 5 Levels (und nicht 15 Dungeons!), um sie zu plündern. In den Dungeons wohnen drei verschiedene Monster-Typen. Da gibt es erst einmal spinnen-ähnliche Wesen, die immer gleich in ganzen Rudeln auftauchen und mit einem Schuß aus der mitgeführten Waffe erledigt werden können. Diese Spinnen kommen aus Spinnen-Generatoren, die man erst zerstören kann, wenn alle rum-

GRAFIK	33 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
SOUND & MUSIK	7 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
HAPPY-WERTUNG	31 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Electric Dreams
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

laufenden Spinnen getötet sind. Vergißt man, den Generator zu zerstören, und betritt diesen Raum später nochmal, ist er wieder mit Spinnen gefüllt.

Die beiden anderen Wesen sehen aus wie ein kleiner Gnom und ein Haufen von Seifenblasen. Sie sind nicht so einfach zu vernichten wie die Spinnen und richten bei Kontakt mit der Spielfigur auch mehr Schaden an. Zusätzlich verfolgen sie den Spieler unaufhörlich und tauchen mit schöner Regelmäßigkeit aus dem Nichts wieder auf.

Zusätzlich zu den normalen

Punkten, die zeigen, wieviel Schatztruhen Sie schon geplündert haben, gibt es noch Gesundheits-Punkte. Bei Berührungen mit Monstern werden Ihnen einige dieser Gesundheits-Punkte abgezogen, durch Nahrungsfunde gewinnen Sie wieder Gesundheits-Punkte hinzu.

Haben Sie sich durch die fünf Level eines Dungeon durchgeboxt, gibt es einen Hinweis, wo der Super-Schatz versteckt ist. Ganz in Grün gibt sich auf dem linken Bild die CPC-Version, rechts sieht man die C 64-Umsetzung. (bs)



Dandy ist erscheinend der verzweifelte Versuch, »Gauntlet-Fans für ein ähnliches Spiel zu gewinnen. Dabei ist der Hersteller eher baden gegangen.

Augenfälliges Minus ist die Grafik. Auf der getesteten C64-Version kommen Farben nur spärlich zum Einsatz. Dafür nutzt das Programm aber die höchste Auflösung des C64 aus, mit dem Erfolg, daß auf einem eingeschlossenen Farbfernseher fast gar nichts zu erkennen ist. Hier

liefert lediglich ein richtiger Monitor ein brauchbares Bild. An Sound gibt es euch nur ein jämmerliches »Biep« und »Klick«.

Das ruckhafte Umschalten der Screens anstelle von Scrolling sorgt für genügend Probleme beim Spielen. Ein kleines Beispiel: Ich vernichte fast alle Spinnen in einem Raum, gehe in den nächsten und meche dort einen kleinen Fehltritt, so daß ich wieder in den vorherigen Raum gelange - mitten rein in die von Geisterhand neu entstehenden Spinnen, die meiner Spielfigur sofort das Lebenslicht auspusten. Hier wurde beim Programmieren viel zu wenig nachgedacht, so daß Dandy die drei großen Negativ-Prädikate der Computerspiele-Welt erringt: schlechte Grafik, schlechter Sound, schlechtes Spiel. (bs)



Mir scheint, daß der Programmierer von Dandy etwas zuviel Zeit in der Spielhalle verbracht hat - vornehmlich am Gauntlet-Automaten. Nun gut, wem soll man auch keine Kopie eines so beliebten Programms schreiben? Was aber dabei herausgekommen ist, ist eine mittlere Katastrophe. Winzige Figuren hangeln sich im 2D-Look von Screen zu Screen, da der Programmierer von Scrolling oder ähnlichem scheinbar noch nie

etwas gehört hat. Vielleicht hätte er dafür mehr Zeit verwenden sollen, statt sich an Gauntlet zu ergötzen.

Auch die restliche Grafik ist traurig anzusehen. Mich kostete es einiges an Überwindung, Dandy ein zweites Mal zu laden.

Das einzig Positive an diesem Programm sind die drei großen Dungeons, an denen man einige Zeit zu knebbeln hat, bis sie völlig durchgespielt sind. Doch wer es soweit durchhält, muß wirklich von diesem Programm begeistert sein. Dafür ist die Grafik zu schlecht und die Steuerung zu unpräzise. Ich bin zwar kein ausgesprochener Fan von Gauntlet, spiele es aber wesentlich lieber als Dandy, das man als verunglückte Gauntlet-Sperre Ausgabe bezeichnen kann. (gn)



Avenger

Wer sagt denn, daß man immer nur Prinzessinnen befreien muß? Hier erwartet ein ausgewachsener Gott Ihre Hilfe.

Als Sie noch jung waren, hat der böse Yaemon Ihren Stiefvater ins Jenseits befördert, um an den Besitz einer heilbringenden Pergamentrolle zu kommen. Dadurch konnte der Gott Kwon nicht erlöst werden. Er hat ewige Höllenqualen zu erleiden, sofern das wertvolle Papier nicht in Ihren Besitz übergeht.

Zu Kwon haben Sie während des Spiels recht guten Kontakt, denn er gibt Ihnen einige wertvolle Hinweise. Wenn Sie ihn durch Tastendruck ganz besonders anfehen, erneuert er sogar Ihre Lebensenergie. Nur sollte man ihn nicht zu oft stö-

ren, denn sonst wird er zornig und eliminiert Sie.

Die Pergamentrolle ist irgendwo im »Kerker der dürstenden Herzen« versteckt, vor dem das Spiel beginnt. Um jegliche Sachbeschädigung zu vermeiden, muß man zunächst verschiedene Schlüssel finden, die die Türen zum Verlies öffnen.

Schon draußen muß man sich gegen die sonderbarsten Gestalten behaupten. Gehörnte Wächter, wandernde Totenköpfe, fiese Spinnen und aggressive Drachen wollen Sie im Auftrag des Yaemon aufhalten. Da hilft nur ein gezielter Karate-Schlag oder der Wurf

GRAFIK	72 ★								
SOUND & MUSIK	74 ★								
HAPPY-WERTUNG	64 ★								

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Gremlin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

eines kleinen Feuerballs, von denen Sie aber nur wenige dabeihaben. Man sollte auch sparsam damit umgehen, weil man sie später dringend braucht.

Avenger ist ein Action-Spiel mit einem Hang zum Adventure. Es laufen auf allen Levels nicht nur sehr viele Gegner herum, es existieren auch andere Fallen, zum Beispiel Messer, die einfach aus dem Boden erscheinen. In den Räumen muß man nach Schlüsseln, Schätzen und weiteren Waffen suchen, um bis ans Ende zu gelangen. Benutzt

man seine Schlüssel an den falschen Türen oder geht man zu verschwenderisch mit Waffen um, kann man an einigen Stellen steckenbleiben, weil eine Teilaufgabe unlösbar wird. Dann bleibt nur der Abbruch dieser Runde und ein erneuter Versuch. Man darf also nicht planlos laufen und kämpfen, sondern sollte sich alle Schritte gut überlegen. Trotz der Knobelaufgaben liegt das spielerische Gewicht auf der Actionseite. Links sieht man die C64-Version im Bild, rechts die Schneider CPC-Umsetzung. (gn)



Geht so

Als ich die Anleitung durchlies, bekam ich Angst, schon wieder ein müdes Action-Adventure vor mir zu haben. Ich wurde aber schnell eines Besseren belehrt, denn Avenger ist ein sehr flottes Action-Spiel, das mir persönlich zusagt. Die Grafik ist nett gemacht und paßt zur asiatisch-mystischen Hintergrundstory. Auch des Scrolling in den verschiedenen Levels ist hervorragend und erlaubt schnelles und flüssiges Spielen.

Was aber extrem öde ist, sind die Kämpfe unseres wackeren Helden. Ein Feind nähert sich, es mecht zweimal »Ping«, wobei einem etwas von der reichlichen Energie abgezogen wird, man drückt auf den Feuerknopf, und der Bösewicht verwandelt sich in eine Staubwolke. Unter »Action« verstehe ich etwas anderes, denn die aktive Handlung des Spielers fehlt fast völlig. Meiner Meinung nach hätte man die Feinde dann auch ganz weglassen können, denn sie fordern den Spieler wirklich nicht sonderlich. Sie halten nur an einigen Punkten etwas auf.

Trotzdem helte ich Avenger für ein recht gutes Action-Spiel, besonders wegen der verschiedenen Aufgaben, die man zu lösen hat. (gn)



Geht so

Von der Handlung und den Bildschirmfotos her könnte man befürchten, daß Avenger ein »Gauntlet«-Nechzieher ist. Von dieser Annahme heben mich Yaemon, Kwon & Co aber gehellt.

Grafisch sind alle Versionen gut gelungen, obwohl man sich en die mitunter etwas blockigen Sprites gewöhnen muß. Wer auf astreine Action-Spiele steht, dem würde ich Avenger nicht unbedingt empfehlen. Die Kämpfe

sind wirklich nicht besonders aufregend, und der Spielspaß resultiert im wesentlichen aus dem Aufspüren von immer mehr neuen Räumen. Man muß auch mal lobend erwähnen, daß Avenger zwar das Nachfolgespiel zu »Way of the Tiger«, aber kein liebloses Nechzieher ist.

Auf den ersten Blick war ich von Avenger nicht sehr angetan, aber wenn man sich intensiv an den Joystick klemmt, mecht das Herumstreunen und Monsterverhalten Laune. Wenn ich 30 Mark zum Verjubeln hätte, würde ich mir nicht unbedingt dieses Spiel kaufen. Es gibt im Action-Bereich einfach Besseres. Wenn die fernöstliche Atmosphäre des Karate-Action-Adventures gefällt, sollte sich Avenger trotzdem ruhig einmal ansehen. (hl)



ELECTRONIC ARTS DELUXE-Serie

Exklusivvertrieb bei Markt & Technik



NEU DELUXE
Paint II

Deluxe Paint II ist eines der außergewöhnlichsten Grafikprogramme auf dem Softwaremarkt. Im Vergleich zu seinem Vorgänger ist Deluxe Paint II in der Lage, in der Textfunktion Fett- und Kursivschrift sowie Unterstreichungen einzubauen, perfekte Manipulation in der dritten Dimension darzustellen oder wichtige Parameter wie Längsdruck, Schwarzweißgraustufen - oder Farbdruck, Ränder und vieles mehr unmittelbar vor dem Druck per Mausklick zu verändern.

Hardware-Anforderungen:
Amiga 512 Kbyte und Farbmonitor
Bestell-Nr. 52568
DM 299,-* (sFr 249,-/öS 2990,-)

DELUXE Paint I
Hardware-Anforderung:
Amiga 256 Kbyte und Farbmonitor
Bestell-Nr. 52565
Nur noch DM 199,-* (sFr 199,-)

In Vorbereitung:

Music Construction Set

Das professionelle Musikprogramm für Ihren Amiga!

Hardware-Anforderung: Amiga 512 Kbyte.
Bestell-Nr. 52569
DM 249,-* (sFr 199,-/öS 2290,-*)



DELUXE
Print

und ein grafikfähiger Drucker verwandeln den Amiga in eine Druckmaschine. Sie können Karten, Poster, Briefköpfe und vieles mehr auf einfachste Weise entwerfen und ausdrucken. Besitzer eines Farbdruckers können ihr Werk auch in Farbe aufs Papier bringen. »Deluxe Print« ist kompatibel zu »Deluxe Paint«. Das bedeutet, daß man Grafiken zwischen den Programmen austauschen kann.

Hardware-Anforderungen:
Amiga (512 Kbyte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. 52566
DM 249,-* (sFr 199,-/öS 2290,-*)



DELUXE
Video

dient zum einfachen Entwerfen und Zusammenstellen von animierten Grafik-Sequenzen. Sie können so Videofilme mit Computergrafik versehen und regelrechte Computer-Videoclips zusammenstellen. Das Programm ist ebenfalls kompatibel zu »DELUXE PAINT« und »DELUXE PRINT«.

Hardware-Anforderungen:
Amiga (512 Kbyte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. 52567
DM 249,-* (sFr 199,-/öS 2290,-*)

*inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Die ideale Ergänzung:

Das Buch zur Software

Markus Breuer

DELUXE Grafik mit dem Amiga

1986, 370 Seiten

ISBN 3-89090-412-2

Best.-Nr. 90412

DM 49,- (sFr 45,10/öS 382,20)

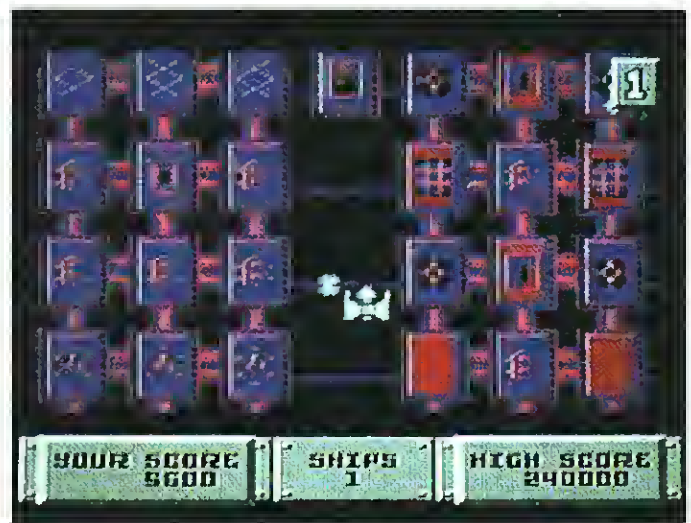
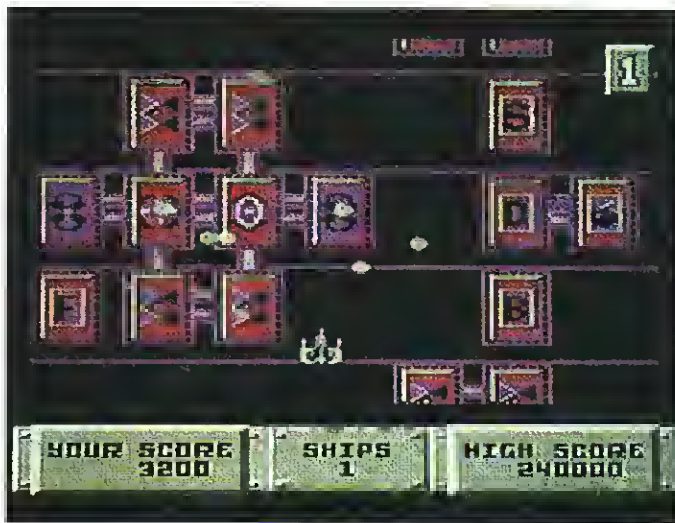
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler



Deluxe Paint, Deluxe Print und Deluxe Video erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops, bei Commodore-Fachhändlern oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberrouter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.



Bulldog

Natürlich wird in diesem Spiel geschossen. Aber wehe dem, der wahllos alles umballert, was ihm vor die Flinte kommt!

Eins vorweg: Die Hintergrund-Geschichte zu diesem Weltraum-Ballerspiel ist nicht gerade übertrieben originell. Aber was soll man auch groß wilde Epen erfinden, wenn es nur um Schießen, Ausweichen und Treffen geht.

Machen wir's also kurz und schmerzlos: Der Spieler steuert das unvermeidliche Raumschiff durch den unvermeidlichen Weltraum und will ein Ziel erreichen. Das ist in diesem Fall ein feindliches Polon-Mutterschiff, das nur mit viel Mühe und Können zu besiegen ist. Gelingt dies, wird das Schiff in den nächsten Level teleportiert. Hier beginnt die Hatz

nach dem Mutterschiff von neuem, aber der Weg ist mit anderen Hindernissen gepflastert.

Wenn unser Schiff auf dem Weg zum Nolon-Brummer noch ein paar herumfliegende Gesteinsbrocken abschießen müßte, dann wäre »Bulldog« wirklich ein extrem alter Hut. Aber mitnichten: Der Flug führt über fest installierte Verteidigungsbasen, die ordentlich auf den Eindringling schießen.

Es gibt verschiedene Arten von Abwehrgeschützen: Die harmloseren Varianten feuern »nur« Schüsse auf Sie ab, doch es gibt auch Spezialisten, die Ihnen ferngelenkte Bomben

GRAFIK	74 ★								
SOUND & MUSIK	71 ★								
HAPPY-WERTUNG	70 ★								

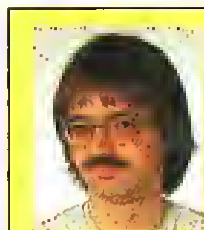
C64
Gremlin
 29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

ans Heck heften. Diese Bomben nähern sich langsam aber sicher Ihrem Raumschiff.

Am besten schießt man die Installationen möglichst schnell ab, aber Vorsicht: Es gibt nämlich auch Buchstaben-Felder, die ausgesprochen positive Auswirkungen haben und überflogen werden müssen. »F« verstärkt die Feuerkraft, »B« verhilft zu mehr Geschossen pro Salve, »S« sorgt für mehr Tempo und »I« macht das Raumschiff für kurze Zeit unzerstörbar. Ein Bomben-Symbol vernichtet alle gegnerischen Geschosse,

die gerade auf dem Bildschirm zu sehen sind. Ein Pfeil nach unten bewirkt prompt eine Rückwärtsfahrt. Besonders tückisch sind die »D«-Felder: Die berauben Ihr Schiff nämlich aller Zusatzeinrichtungen, die Sie bisher angesammelt haben.

Besonders eklig wird die Mission durch Panzerwände, die nicht überflogen werden können. Sie lassen sich aber durch mehrere Treffer außer Gefecht setzen. Die Polon-Mutterschiffe bieten eine Art Potpourri aus allen gegnerischen Waffentypen. (hl)



Geht so

schöne Boni ergetlern. Technisch gibt es an dem Spiel nichts zu meckern; da ist man von Gremlin seit längerem ohnehin gute Qualität gewohnt. Die Grafik ist O.K., das Scrolling sauber, die Musik gut. Mir ist angenehm aufgefallen, daß das Spiel zu Beginn relativ leicht ist und so nicht nur Super-Crecks zu Erfolgserlebnissen kommen.

Mehr als das Fazit »Guter Durchschnitt« springt aber bei mir nicht heraus. Auf Dauer wird Bulldog doch etwas langweilig. Vielleicht hätte man ein paar frei herumfliegende Gegner einbauen sollen, um den Spielablauf etwas aufzulockern? Wer mal ein etwas anderes Schießspiel sucht, ist mit Bulldog trotzdem ganz gut bedient. (hl)

Die Action-Rubrik sprengt in diesem Sonderheft umfangmäßig alle Rekorde. Dabei haben wir eine ganze Reihe von Schießspielen vorher ausgesiebt und erst gar nicht besprochen, weil sie wirklich zu schlimm und unoriginell sind.

Bulldog gehört für mich zu den Lichtblicken. Die Idee mit den unterschiedlichen Plattformen hat es in sich. Man muß sich sehr gut überlegen, was man abschließt und kann sich einige



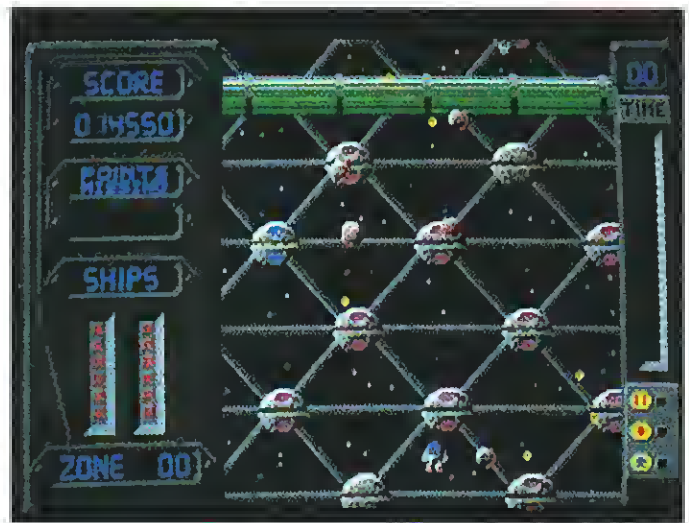
Gut!

Wer behauptet denn, daß Action-Spiele immer nur mit hirnlosem Schießen verbunden sind? Bulldog ist der beste Beweis, daß man den Spieler ganz einfach dazu bringen kann, erst zu überlegen, auf was er da schießt. Die vielen Sonderzeichen bringen einen dazu, fast schon zu viel zu überlegen, sofern man es nicht vorzieht, alles abzuknallen, egal ob es positive oder negative Auswirkungen hat. (gn)

Gut gefallen haben mir die verschiedenen Angriffsmaschen bei den Feinden. Zum Beispiel, daß es intelligente Schüsse gibt, die einen verfolgen oder Hindernisse, die man nicht abschließen kann. Diese Extras sind das Salz in der Suppe. Sie scheitern es, mich eine ganz Weile vor dem Bildschirm festzuhalten, nur um noch einen Level weiter zu kommen.

Für meinen Geschmack ist euch die Grafik gut gelungen, wenngleich alles ein wenig langsam und träge wirkt.

Beim 2-Ebenen-Scrolling und bei der Explosion des Schiffes am Ende jedes Levels haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben. So entsteht ein interessanter 3D-Effekt. (gn)



Typhoon

Action-Freunde aufgepaßt! Auf dem Atari ST heizt Typhoon auch dem abgebrühtesten Raumpiloten ein!

Was passiert, wenn ein Raumtramp durch den linken Spiralarm der Galaxis fliegt? Natürlich, es kommen böse gesinnte Außerirdische, die einen aus irgendeinem Grund – vielleicht gefällt ihnen die Farbe des Raumschiffs nicht – zu einer Wolke kosmischen Staubs verarbeiten wollen. Sofern Ihnen der Gedanke, als Weltraum-Müll zu enden, nicht behagt, bleibt also nicht anderes übrig, als aus allen Bordgeschützen zu feuern. Womit wir auch beim primären Inhalt von Typhoon wären. Es gibt Unmengen von Feinden, die Ihnen das Leben auf über 50 Levels zur Hölle machen.

Soweit ähnelt Typhoon wohl 90 Prozent aller Ballerspiele, aber zum Glück hebt es sich von der Masse wohltuend ab. Als erstes ist die aufwendige Grafik zu erwähnen. Während der Schlacht fliegt man über zerklüftete Asteroidengürtel oder wuchernde Dschungellandschaften, bis man schließlich zu einer hypermodernen Stadt gelangt. Bis man aber dorthin kommt, hat man es mit einer Masse von Raumschiff-Sprites zu tun.

Damit man aber nicht nur blind um sich schießt, tauchen in einigen Levels Totenköpfe auf, die eine unangenehme Wirkung haben. Schießt man

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	

**Atari ST (Amiga)
Kingsoft
69 Mark (Diskette)**

sie nämlich ab, wird man selbst dabei zerstört. Hier gilt es also, mit viel Bedacht und Augenmaß zu agieren. Schwierig zu meistern sind auch die rotierenden Platten, die einem von Zeit zu Zeit in die Quere kommen. Diese lassen sich nämlich auch nicht abschießen.

Eine weitere Idee sind die Extrawaffen, die man am Anfang jedes Levels bekommen kann. Es erscheinen Bonus-Symbole, die einem ein weiteres Raumschiff oder eine Extrawaffe bescheren. Man kann dann zum Beispiel mit einer Rakete ganze Formatio-

nen abschießen oder erhält ein Schutzschild, das vor Kollisionen schützt. Die Zusätze halten aber nur eine begrenzte Zeit vor, was durch eine unbarmherzig ablaufende Uhr am rechten Rand angezeigt wird.

Eine Besonderheit ist die High-Score-Liste. Zum einen wird sie auf Diskette gespeichert, zum anderen wird während des Spiels ständig angezeigt, wo Sie sich gerade in der Liste befinden. Man erfährt ständig, wieviele Punkte man benötigt, um einen weiteren Platz in der Liste aufzurücken. (gn)



Gut!

Wenn mich zukünftig jemand fragt, was ich unter einem guten Action-Spiel verstehe, werde ich ihn an Typhoon verweisen. Die Handlung ist zwar düftig bis nicht vorhanden, aber die Grafik ist ungeheuer faszinierend. Es ist schon toll, was die Programmierer an Sprites und Hintergrund-Bildern in den ST gepackt haben. Die Asteroidenfelder, der Dschungel und die Stadt haben mich sofort begeistert. Allein die Neugierde, welche Sprites in der

nächsten Angriffswelle einkommen, hat mich vor den Monitor gebannt. Das ist auch ein Anspruch, den ich an Spiele dieses Genres stelle. Wenn schon der tiefeschürfende Hintersinn fehlt, muß wenigstens die Grafik lesend sein.

Die technischen Feinheiten mit den Extra-Weffen und den Totenköpfen bringen Abwechslung ins Spiel, so daß ich des eine und das andere Stündchen mit Typhoon verbrocht habe. Hier het man sich wirklich einmal Gedanken gemacht, wie man die müde Beilerei aufpeppt. Und selbst wenn man mal wieder an den widerlichen Totenköpfen gescheitert ist, wird man wenigstens mit der tollen Musik in der High-Score-Liste belohnt. (gn)



Gut!

Typhoon ist der fleischgewordene Traum jedes Action-Fans, der einen Atari ST besitzt. Obwohl der Computer die Programmierung von solchen Spielen nicht optimal unterstützt, haben die Programmierer hier ein famoses Spiel hingekriegt. Die Grafik steht so manchem Spieleautomaten in nichts nach. Spielerisch haben wir es mit einer Art scrollender »Galaxiens«-Variante mit kleinen, aber wesentlichen spielerischen Ergänzungen zu tun. Das Scrolling ist samtweilch, Sprites sind reichlich vorhanden und gut animiert. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich ganz allmählich und die Idee mit den drei Extrawaffen weist die Monotonie in die Schranken, die sonst nach einer Weile bei Betierspielen entsteht.

Die Präsentation kann sich auch sehen lassen: Schickes Titelbild, digitalisierte Discorhythmen und eine prächtige High-Score-Liste. Wenn man die Programmierer hier kann man alle anderen momentan erhältlichen Schießspiele für den ST getrost in der Pleite rauchen. Ich freue mich jetzt schon auf die Amiga-Version, die uns zum Redaktionsschluß leider noch nicht vortag. (hi)



Lightforce

Eine tödliche Mission wartet auf Sie. Wenn Sie den Einsatz auf Regulus überleben, winkt die Freiheit.

Schon seit einigen Jahrhunderten besiedelt die Menschheit Planeten in den entlegensten Ecken der Galaxis. Natürlich geht es auf den kolonisierten Planeten nicht immer friedlich zu. Oft genug passieren seltsame Dinge, die den Einsatz der »Lightforce« notwendig machen.

Die Lightforce ist die gefährlichste Polizei-Truppe der Galaxis. Die Mitglieder von Lightforce sind fast alle Schwerverbrecher und Kriminelle, die durch längeren Dienst in dieser Truppe ihre Strafregister wieder löschen können.

Der frischbesiedelte Planet

Regulus ruft um Hilfe: Außerirdische Invasoren machen sich auf dem Planeten und im ganzen Sonnensystem breit. Ein klarer Fall für die Lightforce. Doch dummerweise liegt Regulus in einem sehr abgelegenen Winkel der Galaxis und so ist nur ein einziges, kleines Schiff der Lightforce in der Nähe. An Bord sind Sie. Wenn Sie die Außerirdischen besiegen können, erhalten Sie Ihre Freiheit wieder. Sollten Sie desertieren, werden Sie im gesamten Universum für vogelfrei erklärt.

So kämpfen Sie sich allein durch die vier Zonen der Invasoren vor. Wenn Sie aus dem

GRAFIK	69 ★	██████████
SOUND & MUSIK	78 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	63 ★	██████████

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
FTL
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Hyperraum im Regulus-System ankommen, stoßen Sie schon im Asteroiden-Gürtel auf die ersten Angreifer und deren Raumstationen. Eine Berührung mit den Angreifern oder deren Raketen ist in jedem Fall tödlich. Viele Angreifer sind nur durch mehrere gezielte Treffer zu vernichten. Die Raumstationen sind völlig ungefährlich für Ihr Schiff und präsentieren sich somit als das reinste Kanonenfutter. Wenn Sie ganze Baugruppen dieser Stationen zerstören, gibt es einen Punkte-Bonus.

In diesem Stil geht es auch

auf den nächsten drei Bildern weiter. Als nächstes fliegt man über die Oberfläche eines Planeten mit elektrisch geladenen Ozeanen, um danach zuerst in einer Umlaufbahn und dann auf der Oberfläche einer Eiswelt zu kämpfen. Am Ende jeder Zone erhalten Sie einen Status-Bericht, der den Erfolg Ihres bisherigen Vorgehens zeigt. Haben Sie sich durch alle vier Zonen gekämpft, geht es auch gleich wieder am Anfang los, da die Außerirdischen anscheinend unendlich viel Nachschub haben.

(bs)

Guter Durchschnitt für den C64: Spielerisch ist Lightforce ein alter Hut (dagegen ist »Terra Cresta« noch originell), grafisch nur Mittelmaß, aber musikalisch ganz toll - Rob Hubbard hat wieder zugeschlagen.

Mehrere nette Gags und Details sind vorhanden: Wollen Sie sich beispielsweise in die High-Score-Liste eintragen, wird der aus gleich wieder ein Spiel gemacht. Die einzelnen Buchstaben rasen auf Sie zu und Sie

müssen die Lotter innerhalb von 60 Sekunden abschließen.

Enttäuschend sind die vier eigentlich unterschiedlichen Level. Da ändert sich nur die Hintergrundgrafik, die Angreifer bleiben im großen und ganzen aber gleich. Außerdem wird das Spiel nicht wesentlich schwerer. Hat man erst einmal den Bogen raus, wird Lightforce schnell langweilig.

Auf dem C64 sind Spiele mit vertikalem Scrolling nichts Besonderes mehr, wohl aber auf Spectrum und Schneider CPC, auf denen ein solches Scrolling nur sehr schwer programmiert werden kann. Deswegen ziehe ich auch meinen Hut vor der Spectrum-Version, die technisch sehr gut ist und auch einen Level mehr hat. Die Schneider-Version ist wiederum nicht so toll. (bs)

Fah sein. Freilich muß man hier differenzieren. Die Spectrum-Version (rechts im Bild) sorgte zu Recht für Aufsehen, weil auf diesem Computer das Scrolling nur schwer hinzukriegen ist.

Beim C64 (Bild links) sieht das ganz anders aus. Lightforce ist zwar recht unterhaltsam, aber es gibt eine ganze Reihe ähnlicher Spiele wie »Nemesis« oder »Terra Cresta«, die ein bis zwei Klassen besser sind.

Als Billigspiel wäre das Programm ein Hemmer, aber als Vollpreis-Produkt ist es einfach zu unoriginell, um überzeugen zu können. Ich kann Lightforce höchstens schleiftreudigen Spielern empfehlen, die schon alle Action-Perlen in der Sammlung haben und dringend etwas Neues suchen. (hl)



Terra Cresta

»Terra Cresta bitte melden... Planet in Not...«
Wie wäre es mit etwas tatkräftiger Hilfe?

Jenseits unseres Sonnensystems steckt ein befreundeter Planet in ordentlichen Schwierigkeiten. Außerirdische Flottenverbände haben zum Angriff gebiased und die Welt wurde schlagartig von den Bösewichtern besetzt. Die forschen Eindringlinge haben sich euch gleich häuslich eingerichtet. Zum einen patrouillieren ihre Raumschiffe über die Planetenoberfläche, zum anderen haben sie eine Reihe von schießfreudigen Bodenstationen errichtet. Solche Späßchen kann man auf Erden nicht dulden. Ein Kampfschiff namens »Terra Cresta« wird entsandt, um die Herrschaft der

Außerirdischen zu beenden. Im gleichnamigen Computerspiel sind Sie natürlich der Pilot dieses Schiffs. Gute Nerven und viel Optimismus sollten Sie schon mitbringen, denn Sie kämpfen mutterseelenallein gegen eine gewaltige feindliche Übermacht. Während Sie über die Landmassen und Ozeane des namenlosen Planeten fliegen, werden Sie von den verschiedensten Raumschiffverbänden angegriffen. Eine Berührung ist tödlich, doch zu allem Überfluß schießen die Typen auch noch zurück! Da bleibt nur eines übrig: Den Daumen ständig auf den Feuerknopf halten und blendend reagieren.

GRAFIK	77 ★								
SOUND & MUSIK	75 ★								
HAPPY-WERTUNG	75 ★								

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Imagine
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Die Bodenstationen feuern außerdem in regelmäßigen Abständen Raketen in die Flugrichtung der Terra Cresta. Sie können zwar auch abgeschossen werden, aber man muß sie oft mehr als einmal treffen, um sie zu vernichten. Außerdem mischt die Tierwelt ein wenig mit: Planeten-Saurier stapfen hier und da über den Bildschirm und spucken auch mal eine gefährliche Feuersalve vor sich her. Diese Gesellen muß man auch öfter treffen, doch sie bringen viele Punkte. Aber es gibt euch ange-

nehme Überraschungen: Auf dem Planeten sind insgesamt fünf Silos versteckt, die Sie durch Beschuß aktivieren können. Jedes Silo befördert dann ein Zusatzteil für die Terra Cresta ans Tageslicht. Wenn man im Besitz von Zusatzteilen ist, kann man auch in den »Formations-Modus« gehen: Durch Druck auf die Leertaste machen sich alle Zusatzteile selbständig. Die Feuerkraft der Terra Cresta wird dadurch zwar schlagartig vervielfacht, doch diese Pracht währt leider auch nur einige Sekunden lang. (hl)



Gut!

Ganz ehrlich: ich mag Action-Spiele. Vor allem denn, wenn sie technisch so gut gemacht sind wie Terra Cresta, das zudem recht gelstreich ist. Die Extrem-Waffen erleben die »Weich-eus-und-schieß-zurück«-Mendlung recht angenehm.

Im Vergleich zu Terra Cresta wirken andere Ballerspiele wie »Xevious« oder »Lightforce« ganz schön lehm. Soviel Action durch eine rekordverdächtige Anzahl von Sprites bekommt man nicht

alle Tege zu sehen. Dabei ist euch viel Abwechslung geboten: Während man versucht, eine Reihe mit Bodenstationen wegzuputzen und nebenbei ein Zusatzteil zu ergettern, greift garantiert eine Flotte von oben an.

Grafik gut, Sound gut, Spiel gut. Wobei man an letzterem noch em ehesten meckern könnte. Terra Cresta ist von Anfang an sehr schwer und nach Ende des ersten Levels tut sich relativ wenig Neues. Grafisch ist man freilich an die Grenzen dessen gebunden, was mit 8-Bit-Computern meckber ist.

Wer mal wieder staunen will, wieviel Sprites sein C64 zustande bringen kann, dem sei Terra Cresta empfohlen, das ganz nebenbei ein wirklich gutes Schießspiel ist. (hl)



Gut!

Hopple, hier ist ja mächtig was los. Ich kenne kein Programm für den C64, bei dem so viele Sprites auf einmal ihre Runden ziehen. Durch geschickte Programmierung (RasterInterrupts) rasen da Dutzende von Sprites über die Mattscheibe, obwohl der C64 eigentlich nur acht gleichzeitig darstellen kann. Durch diesen Trick fleckern manche Sprites aber, wenn mehrere parallel auf dem Bildschirm erscheinen. Diese Vielzahl von Gegnern

hat aber noch einen ganz anderen Effekt: Das Spiel wird nämlich schwer, sehr schwer sogar. Wer sich nicht gut mit Action-Spielen auskennt und kein Reaktionsvermögen hat, des nahezu mit Lichtgeschwindigkeit funktioniert, wird nicht sehr weit kommen. Des meg so mencher als nachteilig sehen, ich empfinde es in diesem Fall aber als besondere Herausforderung.

Sehr gut gefällt mir im übrigen die Musik von Terra Cresta. Leider hört man von der Melodie, die während des Spiels läuft, nur sehr wenig, da sie völlig in den Geräuscheffekten untergeht.

Zum Schluß nochmals eine Warnung: Terra Cresta ist wtrklich nichts für Action-Anfänger, die sehr leicht zutiefst frustriert werden. (bs)



Tiger Mission

Alles Schlechte kommt von unten: Mit einem Kampfhubschrauber müssen Sie fünf turbulente Levels durchfliegen.

Die Zeiten, in denen Engländer und Amerikaner allein den Spielmarkt mit Programmen bedachten, scheinen vorbei. Aus Frankreich kommen vor allem zahlreiche Schneider-Programme, Deutschland hat internationale Hits wie »Mission Elevator« und »Winter-Olympiade« zu bieten und ger aus Finnland stammt das Ballerspiel »Sanxion«. Ebenfalls in Skandinavien steht ein weiteres Newcomer-Softwarehaus: Wer bei Dänemark bisher ausschließlich an den Koch aus der Muppets-Show und gute Fußballspieler gedacht hat, kennt Kele Line noch nicht.

Hinter diesem Namen verbirgt sich ein dänisches Programmier-Team, das mit dem Action-Spiel »Tiger Mission« auch den deutschen Markt erobern will.

Für ihr neues Programm haben sich die Jungs ein paar Spielautomaten genau angeguckt, die sich anscheinend auch in Dänemark großer Beliebtheit erfreuen. Die Handlung ist nicht unbedingt rekordverdächtig originell: Sie verkörpern hier mal wieder den furchtlosen Piloten, der an Bord eines Kampfhubschraubers fünf Levels durchfliegen soll. Verlieren Sie eines Ihrer drei Leben, müssen Sie am

GRAFIK	71 ★								
SOUND & MUSIK	78 ★								
HAPPY-WERTUNG	74 ★								

**C64 (Amiga)
Kele Line
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Beginn eines Levels wieder von vorne beginnen. Der Bildschirm scrollt von oben nach unten und enthüllt dabei einen munteren Schwung Feinde, die Ihnen vom Boden aus an den Kragen wollen. Vom Panzer bis zur ausgewachsenen Flak kretchen und fleuchen viele Sprites auf der Erde, die Raketen nach Ihrem Hubschrauber schießen.

Ab und zu tauchen Behälter am Boden auf, die Gutes verheßen. Indem man sie abschießt, spendieren sie dem Hubschrauber eine Zeitlang ein nettes Extra. Das kann ein Raketenwerfer mit größerer

Reichweite sein, ein schneller Turbo-Antrieb oder Smart Bombs, die alle sichtbaren Feinde auf einmal zerstören. Letztere setzt man durch Druck auf die Leertaste ein, um auch Häuser umzunieten, die man mit dem Bordgeschütz nicht treffen kann.

Ein Tip für Highscore-Anwärter: Im Spiel sind geheime feindliche Kommunikations-Zentren versteckt, die zunächst nicht sichtbar sind und erst nach einem Treffer auftauchen. Durch einen zweiten Schuß kann man sie dann vernichten.

(hl)

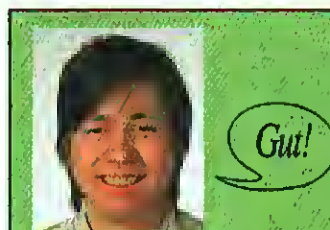


thru« & Co.), aber es gibt auch sehr professionelle Standard-Ballereien, die durchaus eine Menge Spaß machen.

Tiger Mission würde ich eindeutig zur letzteren Gruppe zählen. Hintergrundreihen und Sprites sind gut, die Musikstücke ausgezeichnet komponiert. Das Programm ist leichter als Terra Creste. Es ist aber auch nicht ganz so viel los, denn man wird nur vom Boden aus angegriffen.

Wenn Sie schon glücklicher Besitzer eines ähnlichen Spiels sind, lohnt sich der Kauf von Tiger Mission nicht unbedingt. Ansonsten kann ich das Programm nur empfehlen. Der Schwierigkeitsgrad ist für meinen Geschmack gerade richtig und Action-Fans werden bestens unterhalten. (hl)

Gut geklaut, Jungs! Das Spielprinzip von Tiger Mission stimmt größtenteils von »Terra Creste«; ein wenig »Xevlous« ist auch dabei, aber es hat Ähnlichkeiten zu anderen lebenden oder toten Computerspielen sollte man sich nicht zu sehr stören. Die Anzahl der wirklich originellen Schießspiele hält sich sehr in Grenzen. Aber da muß man heil unterscheiden: Es gibt unoriginelle Spiele, die technisch auch noch miserebel gemacht sind («Break-



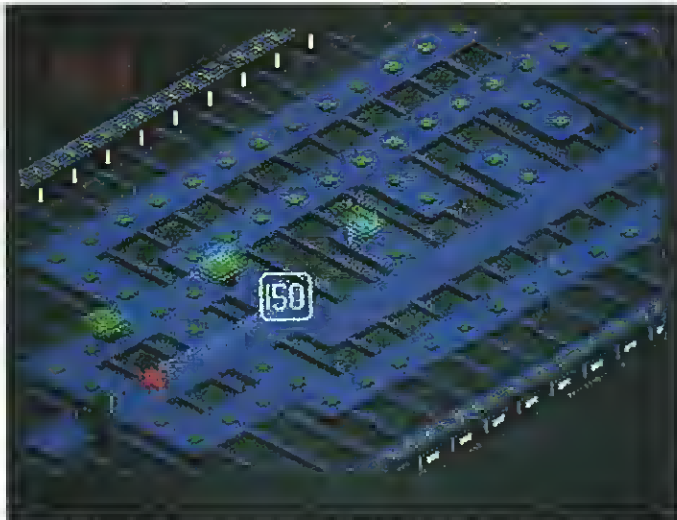
denn technisch sehr sauber gearbeitet und ein höchst epieleres Programm abgeliefert.

Neckische Effekte gibt es schon beim Titelbild. Zahllose Rasterinterrupts, Sprites im Bildschirm-Rahmen und ein einwändriges Scrolling sind ebenso vorhanden wie eine technisch und musikalisch einwändige Titelmelodie. Doch auch während des Spiels wird mit Soundeffekten nicht gespart, während die Grafik vom Außergewöhnlichen ins Überdurchschnittliche absteigt.

Die ersten paar Runden sind ziemlich schwer, doch der Aufbau der fünf Levels stets identisch bleibt, kann man sich einfach merken, wo bestimmte Gegner auftauchen und sich entsprechend vorbereiten. (bs)

Der Hubschrauber aus »Choplifter« kämpft gegen die Bodeninstallationen von »Karl Warriors« auf dem Gelände von »Terra Creste« und die rotierenden Spiegel von »Xevlous« sind auch gleich mit dabei.

Also ein Wunderwerk an Originalität ist Tiger Mission wirklich nicht. Man darf hier sogar von einem Software-Mix reden, der mit recht heusbeckenen Zutaten zubereitet wurde. Aber hoppla, dafür haben die Programmierer



Sigma 7

Eine Raumstation ist außer Kontrolle geraten, weil die Roboter meutern. Wer kämpft sich bis zum Zentralrechner durch?

Auf der Raumstation Sigma 7 spielen die Roboter verrückt. Aufgrund eines Systemabsturzes, einer Guru-Meditation oder vielleicht auch nur aus Langeweile verweigern sie jeglichen Zugriff von außen. Da man keinen anderen Lebensmüden als Sie gefunden hat, machen Sie sich von Ihrem Basisschiff auf, um Sigma 7 wieder unter Kontrolle zu bekommen. Die einzige Chance ist, das zentrale Lenksystem im Inneren der Station zu benutzen und so der Roboter-Revolution ein Ende zu setzen.

Zunächst liegt eine Strecke mit gefährlichen Raumminen

vor Ihnen. Es handelt sich aber nicht um gewöhnliche Geräte. Sie treiben nicht mehr einfach im Raum, sondern fliegen in Dreierformationen die waghalsigsten Manöver, um unerwünschte Besucher abzuhalten. Durch einen ausgeklügelten Überwachungsschirm greifen immer zwei Formationen gleichzeitig an. Mit der Bordkanone können Sie die Minen abschießen, bevor sie mit Ihnen kollidieren. Hat man den ersten Angriff überstanden, verschwinden die lästigen Minen entweder im Raum oder greifen Sie von der ungeschützten Seite an. Man sollte daher alle Minen abschießen,

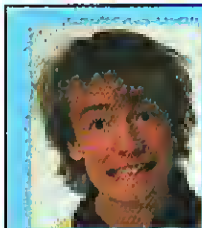
GRAFIK	73 ★	██████████
SOUND & MUSIK	72 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	45 ★	██████████

**C64 (Spectrum)
Durell
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

weil der Flankenangriff garantiert tödlich ist. Sollten Sie jemals »Zaxxon« gespielt haben, wird Ihnen dieser Teil merkwürdig bekannt vorkommen.

Wenn Sie ungeschoren durch das Minenfeld gekommen sind, heißt es auf Sigma 7 zu landen und dort in ein Panzerfahrzeug umzusteigen. Im Inneren der Station kontrollieren nämlich Roboter die Gänge, die bei Berührung ihr Gefährt zerstören. Damit die Action nicht zu kurz kommt, kann man die Blechmänner auch abschießen. Ansonsten

darf man nach alterbesten »Pac-Man«-Manier Punkte in einem Labyrinth aufsammeln. Allerdings muß man nicht alle Punkte abräumen, sondern kann je nach dem Schwierigkeitsgrad schon nach einer gewissen Punktzahl in die dritte Ebene entfliehen. Hier heißt es noch ein Puzzle zu lösen, wobei man aber ein Muster im Kopf haben muß, das im zweiten Teil sichtbar war. Übersteht man auch diesen abschließenden Teil, folgen die bekannten Szenarien wieder, nur diesmal etwas schneller. (gn)



Na ja...

Das Software-Kochstudio empfiehlt: Man nehme eine Prise Zaxxon, einen gehörigen Schuß Pac-Men, lasse beides mit 3D-Grafik auf ganz kleiner Flamme kochen und schrecke den Spieler kalt ab. Heraus kommt Sigma 7.

Ich haben schon lange keine so planlose Anetnanderreihung von alten Spielideen wie bei diesem Programm gesehen. Bewährte Ideen aufzugreifen, halte ich euch für nicht so schlimm, aber daraus auch noch ein unterdurch-

schnittliches Spiel zu machen, schlechter als die Vorbilder, spricht nicht gerade für die Programmierer. Das einzige, was mir gefallen hat, war die Grafik der Raumkreuzer am Anfang und am Ende der ersten Stufe. Auch die Musik kann sich hören lassen. Der Rest des Spiels belindet sich auf dem Niveau von 1983. In der Anleitung steht etwas von »State-of-the-Art 3D-Graphics«, zu gut deutsch, 3D-Grafik auf dem neuesten Stand der Technik. Mir scheint aber, daß der Schreiber der Anleitung ein anderes Spiel meint, denn für Sigma 7 trifft diese Lobpreisung meiner Meinung nach nicht zu. Ohne des 3D-Pacman in der Mitte, würde ich Sigma 7 in meine Privatsammlung der größten Software-Katastrophen einreihen. (gn)



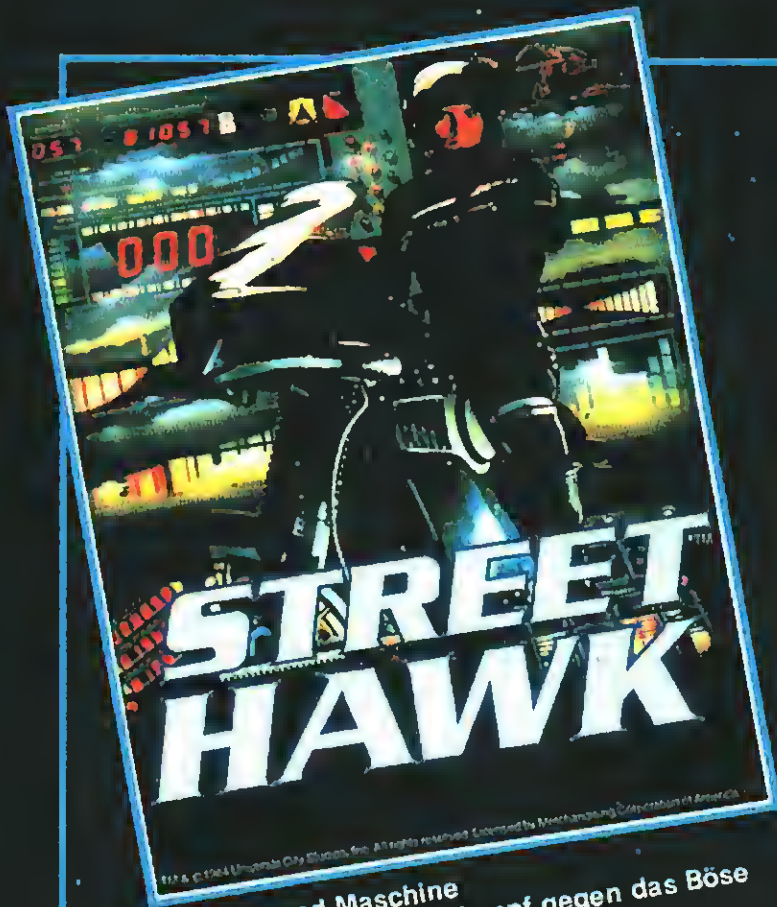
Na ja...

Sigma 7 ist ein etwas unglücklicher Versuch, drei Action-Spiele in einer Art Symbiose zusammenzufassen. Als erstes kommt gleich das schlimmste der drei Spiele: Eine Zaxxon-Variante im leeren Welttraum, bei dem ein paar Sprites auf den Spieler losgehen, die sie denn abschießen muß. Viel los ist da eigentlich nicht. Denn kommt der zweite, um Klassen bessere Teil. Die Spielidee von Pac-Men aufzuwärmen und mit ein paar Schieß-

übungen und schönem Scrolling zu vertiefen, finde ich gar nicht schlecht. Allerdings stecken in diesem Teil kolnerlei Variationsmöglichkeiten und wenn man einmal den Bogen raus hat, passiert wirklich nichts Neues mehr.

Der dritte Teil, das Logikspiel, fällt denn wieder in der Qualität ab. Der Geg, daß Information aus dem zweiten in den dritten Teil übernommen werden muß, ist zwar gut gemeint, hilft aber dem leschen Spielprinzip nicht viel weiter.

Die Grafik ist gerade noch durchschnittlich und der Sound ist, trotz Altmelster Rob Hubbard, keine Meisterleistung. Ingesamt eine uninteressante Spielermischung, die sich nur für den abgebrühten Action-Spieler eignet. (bs)



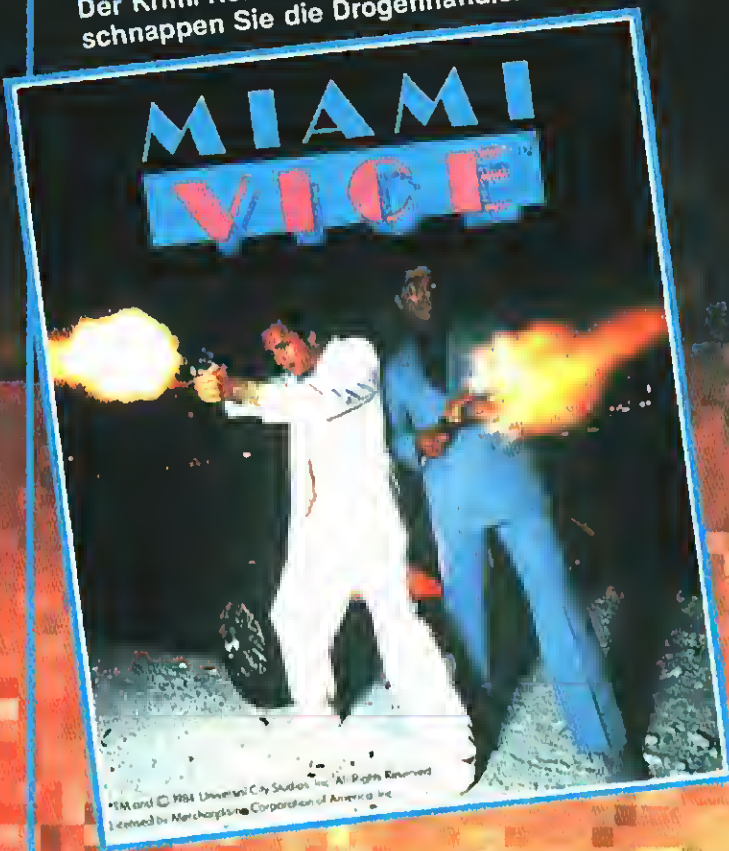
Mensch und Maschine
Mit dem Motorrad im Kampf gegen das Böse

Der Krimi-Renner als Computerspiel —
schnappen Sie die Drogenhändler!

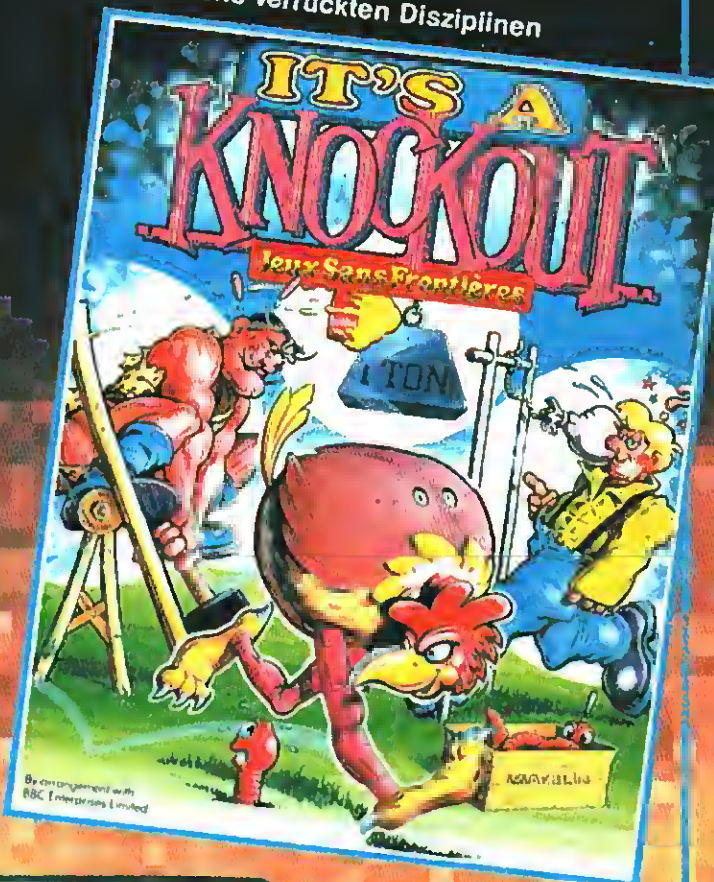


Das Spiel zum Kino-Hit —
kämpfen Sie sich durch die Jahrhunderte

Ein Spiel ohne Grenzen
mit sechs verrückten Disziplinen



TM and © 1984 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved.
Licensed by Merchants Corp. of America, Inc.



By arrangement with
BBC Enterprises Limited

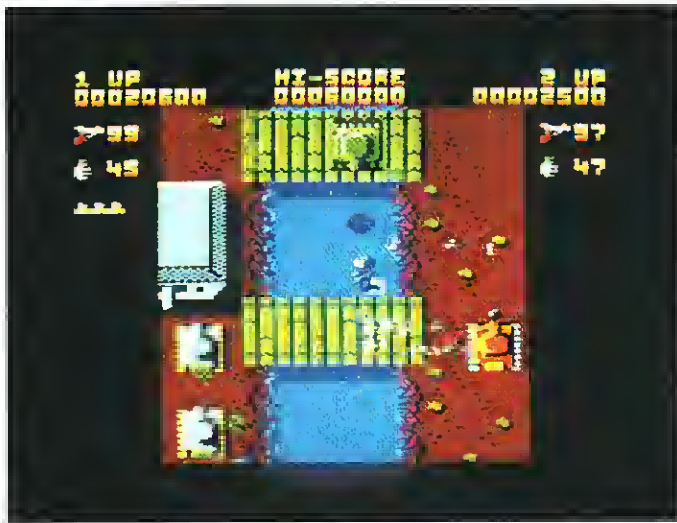
Auf Kassette u. Diskette für
Commodore 64/128,

Schnelder CPC, Spectrum 48 K.
Mit deutscher Anleitung!



Ocean Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von
Mikro, Es und Quelle sowie in allen gut sortierten
Computershops und im guten Versandhandel

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: tiara



Ikari Warriors

Zwei Leute können sich bei dieser rauen Automaten-Umsetzung gleichzeitig ins Getümmel stürzen.

Die letzten sechs Monate haben uns eine gewaltige Flut an Schießspielen beschert, die alle verblüffende Ähnlichkeiten aufweisen. Meist spielt das Geschehen im Dschungel, wo ein furchtloser Soldat versuchen muß, einen oder mehrere Kameraden zu befreien.

«Ikari Warriors» weicht nicht wesentlich von diesem Standard-Schema ab, doch diese Umsetzung eines Spielautomaten hat immerhin ein paar technische Besonderheiten zu bieten. Die Story dreht sich um einen verschleppten General: Ein gewisser Alexander Bonn von den US-Streitkräften in Mittelamerika wurde von Revolu-

tionären in deren Hauptquartier verschleppt. Unmittelbar vor seiner Entführung konnte der General noch einen Notruf in den Äther jagen. Wie es der Zufall so will, wird dieses Signal auch tatsächlich von zwei Soldaten empfangen, die sich sofort auf den Weg machen, um den guten Mann zu retten.

Ursprünglich wollten die Befreier unmittelbar über dem gegnerischen Hauptquartier mit Fallschirmen abspringen, doch das Flugzeug erlitt vor Erreichen des Ziels eine Bruchlandung im tiefsten Dschungel. Der Weg durch den Urwald ist mit Guerilla-Kämpfern nur so gepflastert.


GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	67 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

**Schneider CPC (C64, Spectrum)
Elite Systems
35 Mark (Kassette), 49 bis 59 Mark (Diskette)**

Ikari Warriors kann tatsächlich von zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Wenn Sie keinen Partner parat haben, können Sie sich aber auch im Alleingang in den Dschungel wagen. Mit dem Joystick bewegt man seinen Bildschirm-Soldaten immer weiter durch das feindliche Territorium. Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf löst einen Gewehrschuß, ein langer Druck den Wurf einer Granate aus. Doch damit nicht genug: Hier und da steht ein sträflisch vernachlässigter Panzer der Revolutionäre herum. Die bei-

den Befreier können Panzer entern und fortan gemütlich und robust geschützt durch das Unterholz tuckern. Der Panzer schießt nur mit Granaten und kann seinerseits auch nur durch Granaten zerstört werden.


Auf ihrer gefährlichen Reise werden unsere Ikari-Krieger mit immer wieder neuen feindlichen Angriffstaktiken und Mitteln traktiert. Bis man ans Ziel gekommen ist und den General befreit hat, führt man ein ebenso gefährliches wie abwechslungsreiches Bildschirm-Leben. (hl)



Gut!

Spielerisch ist Ikari Warriors ein Leckerbissen für alle, die vor besagten Handlungs-Greuelen nicht zurückschrecken und ein gepflegtes Action-Spiel schätzen. Bellern mit Abwechslung ist angesagt. Der Unterhaltungswert kennt keine Grenzen, wenn man einen Panzer kepert. Nehezu unverwundbar tuckert man alles über den Haufen – ein Heidenspeiß! Das rauhe Vergnügen verdoppelt sich im hervorragenden Zwei-Spieler-Modus.

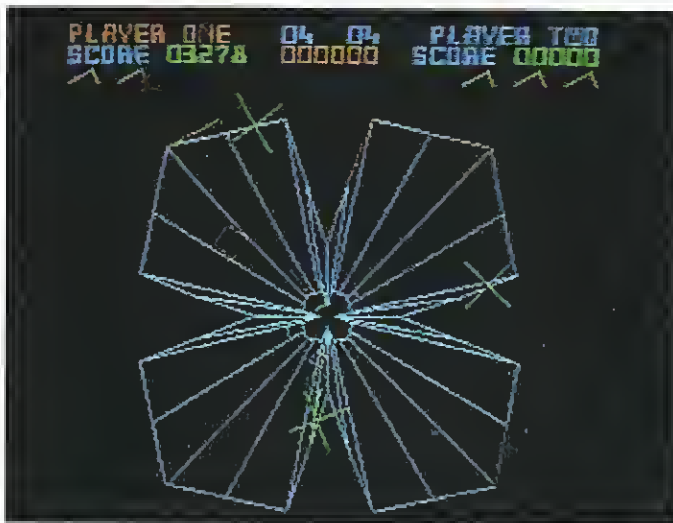
Im Gegensatz zu Gregor halte ich Ikari Warriors trotz inhaltlicher Bedenken für ein gutes Spiel. Meinem imaginären 8-jährigen Sohnmännchen würde ich die Kassette aber offengestanden nicht unbedingt in die Hände drücken – ein wenig grausam ist die Angelegenheit schon. (hl)



Na ja...

Ich hatte eigentlich gehofft, daß brutale Beller-Spiele endlich der Vergangenheit angehören, doch denn flatterte uns Ikari Warriors auf den Tisch. Ich weiß nicht, was sich die Programmierer dabei denken (oder ob sie beim Entwickeln eines solchen Spiels überhaupt mef denken), aber ich helle Ikari Warrior für schlichtweg geschmacklos.

Siehl man davon eb, kann des Spiel auf dem Schneider durch-eus überzeugen. Das Scrolling



Tempest

Damit der Verkehr in der Galaxis nicht zusammenbricht, müssen Sie die Hyperraum-Autobahnen von seltsamen Erscheinungen befreien.

Auch in ferner Zukunft wird der intergalaktische Verkehr noch über Autobahnen abgewickelt. Allerdings sind diese Autobahnen im vierdimensionalen Hyperraum angesiedelt und verbinden nicht nur Städte, sondern ganze Sternsysteme und Galaxien.

Seit kurzem sind diese Autobahnen aber sehr gefährlich geworden. Seltsame physikalische Erscheinungen leiten auf den Autobahnen fahrende Schiffe ins Ungewisse. Das kann spätestens dann sehr unangenehm werden, wenn die neue Autobahn-Abfahrt mitten in einen Planeten führt.

Klar, daß das nicht so weitergehen kann.

Sie schwingen sich in eine Räummaschine, die am Rande einer Autobahn hin- und herfahren, diese aber nicht betreten kann. Die Autobahn besteht aus mehreren Fahrspuren, die sich zu seltsamen dreidimensionalen Gebilden zusammenschließen.

Vom anderen Ende der Autobahn kommen nun die wesentlichen Erscheinungen auf Sie zu. Da wären zunächst mal die »Fuseballs«, die wie kleine Kreuze aussehen und langsam auf einer Fahrspur auf Sie zuwandern. Dazu gesellen sich die »Walkers«, kleine Stri-

GRAFIK	80 ★								
SOUND & MUSIK	82 ★								
HAPPY-WERTUNG	87 ★								

Schneider CPC (Spectrum)
Electric Dreams
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

che, die immer von einer Spur auf die andere klappen und sich dabei gleichzeitig zu Ihnen vorarbeiten. Eine Berührung mit diesem Ding legt ihre Räummaschine lahm, so daß Sie eine neue aus dem Lager holen müssen.

Zur Wehr setzen können Sie sich mit einer Kanone, die kleine Negations-Partikel auf die Fahrspuren schleudert. Für Notfälle gibt es noch den Super-Zapper, der die gesamte Autobahn für einen Augenblick lang räumt. Allerdings kann er nur einmal pro Autobahn eingesetzt werden.

Nach den ersten geräumten Bahnen kommt ein neuer Gegner, der »Tanker«, hinzu. Ein Tanker wird bei einem Treffer nicht vernichtet, sondern spaltet sich in viele kleine acht-armige Fuse Balls auf. Diese rasen sehr schnell auf Sie zu und müssen sofort vernichtet werden. Sollte ein Tanker bis zu ihrem Ende der Bahn gelangen, werden zwei Walker daraus, die sich auf dem Rand bewegen und nur durch gutes Timing überwunden werden können. Sie haben also eine ganze Menge zu tun, bevor alle 99 Bahnen gereinigt sind. (bs)



Das nenne ich ein Action-Spiel. Abstrakte, auf des Notwendigste beschränkte Bildschirmgestaltung, die trotzdem zu einer ausgetüftelten Hintergrund-Geschichte paßt. Mannigfache Gegner, die alle verschiedene Strategien erfordern. Und, nicht zuletzt, so viel Action, daß man wirklich Angst um seine Testatur heben muß. Tastatur? Ja, Tastatur! Denn Tempest läßt sich zwar mit dem Joystick spielen, was sich bei der Jagd nach

High-Scores aber nicht unbedingt empfiehlt.

Damit Sie mal alle 99 Strecken sehen können, dürfen Sie sich vor Spielbeginn eine herausuchen. Trotzdem kommen erst die einfachen Gegner. Wenn Sie sich allerdings einige Screens vorgearbeitet haben, müssen Sie in den folgenden Spielen nicht ganz von vorne anfangen.

Eines darf man auf jeden Fall getrost vergessen: daß Tempest eine Spielautomaten-Umsetzung ist. Die Schneider-Version spielt sich jedenfalls so, als ob Tempest schon immer für den Schneider entwickelt worden wäre.

Programmiert wird zwar, doch noch steht nicht fest, ob beispielsweise eine C64-Version technisch überhaupt möglich ist. (bs)



Tempest und der Schneider haben sich gesucht und gefunden. Ich kenne kaum ein anderes Spiel, das diesen Computer so geschickt ausnutzt. Die abstrakte, aber sehr wirkungsvolle 3D-Vektorgrafik erreicht ein Heidentempo. Der Sound ist eine herrliche Mischung aus allen möglichen »Zapps«, »Ka-Wumms« und »Zack-Bolngs«, die man sich nur wünschen kann. Wer seinen Schneider liebt, sollte ihn allein wegen dieses Spiels an eine

Stereo-Anlage stöpseln - die Nachbarn werden sich freuen!

Ich glaube, daß man Tempest gespielt haben muß, um die Faszination mitzubekommen, die von dem Programm ausgeht. Tempest macht einfach Laune; es ist ein erfrischend sinnloses Demolations-Vergnügen.

Dieses Programm kann man auch denjenigen empfehlen, die bei Schießspielen sonst immer etwas wegen Bildschirm-Brutalitäten zurückschrecken. Viel abstrakter als Tempest kann ein Action-Spiel aber gar nicht sein. Schade nur, daß man von der angekündigten C64-Umsetzung bis heute nichts gehört, geschweige denn gesehen hat. Es ist nicht auszuschließen, daß gar keine erscheint wird. (hl)



Space Harrier

Kommen Sie mit auf einen Trip in die Welt der Phantasie, wo Sie gegen Drachen kämpfen und auch sonst Ihren Wagemut beweisen müssen.

Im Jahre 1986 machte ein Automat in den Spielhallen besonders viel Furore. »Space Harrier« war sicherlich das Effektivste, was bis dahin unter den Automaten zu finden war. Dabei ist das Spielprinzip recht simpel: Sie verkörpern einen Sternensöldner, der mit einer Rückentornister-Rakete und einer Laserkanone ausgestattet ist, so daß er über dem Boden schweben und schießen kann. Nun kommen Ihnen aber in flotter 3D-Grafik Horden von Gegnern entgegen, die Sie alle vernichten sollen.

Bei der Heimcomputer-Version mußten aus Speicherplatz-Gründen einige Feinhei-

ten und Bonus-Screens des Automaten entfallen, auf die wir hier auch nicht näher eingehen wollen.

Jede der zwölf Zonen hat einen eigenen Namen. Die erste heißt Moot. Hier gibt es, neben vielen Bäumen und Büschen, einige fliegende Felsen und zwei verschiedene Typen von angreifenden Raumschiffen. Die im Weg stehenden Büsche und Felsen kann man jederzeit vernichten. Sollte der Space Harrier gegen eines der Hindernisse prallen, verliert er ein Leben. Nach etwa einer Minute hat man sich durch diese Zone gekämpft und schwebt einem großen

GRAFIK	75 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	64 ★	

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Elite Systems
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Drachen entgegen, der immer wieder auf den Spieler zustößt und ihn mit Feuerbällen zu treffen versucht. Nur wenn man diesen Drachen mehrere Male am Kopf erwischt, kann er vernichtet werden.

Die zweite Zone namens Geeza ist schon schwerer für den Space Harrier, da es hier Steinsäulen gibt, die nicht zerstört werden können. Noch dazu gibt es hier riesige Steingesichter, die dem Spieler Raketen entgegenschleudern. Am Ende von Geeza wartet ein Ring aus fünf Steinköpfen auf den Spieler.

Amar ist der reinste Hindernislauf, da die beiden neuen Elemente, Türme und Kristalle, nicht vernichtet werden können. Allerdings gibt es Punkte für das Treffen der Kristalle. Am Ende wartet ein doppelköpfiger Drachen.

In den weiteren Zonen kommen dann zwar noch einige neue Elemente dazu, im großen und ganzen wiederholen sich aber die Geschehnisse der ersten drei Spielstufen. Hat man glücklich alle zwölf Zonen überwunden, beginnt das Spiel von neuem im ersten Level. (bs)

Es ist schon ein Erlebnis, in einer Spielhalle Space Harrier zu spielen. Wehnsinnige 3D-Grafik, flotte Stereo-Musik und die Hydraulik, die es notwendig macht, sich im Automaten anzuschmallen, um nicht rauszufallen. All dies sind Dinge, die der C64 halt nicht bieten kann. Hier bleibt vom Automaten nur die Spiel-Idee übrig, und die wurde nicht gerade ideal umgesetzt.

Den Hut ziehen muß man vor der Geschwindigkeit, mit der sich

die Objekte auf den Spieler zubewegen. Ein so schnelles 3D-Spiel habe ich bisher nur einmal gesehen (das gute alte »Encounter«). Geschwindigkeit ist aber nicht gleichbedeutend mit Qualität. Die Objekte sehen teilweise nämlich ziemlich mickrig aus, als hätte der Programmierer sie selbst gezeichnet. Defür ist die Musik eine sehr ordentliche Umsetzung des Automaten-Themes.

Spielerisch gibt sich Space Harrier als reinrassiger Reaktionstest, der manchmal aber wieder viel zu schnell und damit zum Glücksspiel wird. Wer aber mal richtig Dampf am Bildschirm ablassen will und nicht auf einer originalgetreuen Automaten-Umsetzung besteht, der wird sicher gerne ein Spielchen mit Space Harrier wegen. (bs)

Harrier ist für mich unspielbar schnell. Säulen, Steine und Figuren kommen mit einer unglaublichen Geschwindigkeit auf einen zu, so daß man kaum Zeit zum Reagieren hat. Oft ging mir ein Leben flöten, ohne daß ich überhaupt wahrgenommen hätte, was passiert war. Höchst originell, wirklich! Leute die unter chronischem Adrenallmangel leiden, sollten ihr Glück bei Space Harrier mal versuchen.

Ohne die programmiertechnische Leistung von Chris Butler schmälern zu wollen, frage ich mich, wo der tiefere Sinn dieses Spiels liegt. Die Grafik ist gut, aber der Spielwitz geht gegen Null. Rennen und Schießen, Rennen und Schießen, Gähnen und Computer abschalten. (gn)

Es gibt tatsächlich Leute, die die Automaten-Version von Space Harrier nicht kennen, und zu denen gehöre ich. Ich kann mich daher nicht für die Supergrafik, den Hydraulikstuhl und die Disco-Musik dieses Wundergeräts begeistern, sondern muß mich am Heimcomputerspiel orientieren.

Wes ich da zu sehen bekomme, haut mich nicht gerade vom Hocker - zumindest nicht vor Begeisterung! Spece

Nach wie vor: Unschieblich

Spitzen-Software von Markt & Technik

MicroPro

ASHTON-TATE

MICROSOFT

WordStar, dBASE II, MULTIPLAN

WordStar 3.0 mit MailMerge

Ein Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen, der Ihnen bildschirmorientierte Formatierung, deutschen Zeichensatz und DIN-Tastatur sowie integrierte Hilfstexte bietet. Mit MailMerge können Sie Serienbriefe mit persönlicher Anrede an eine beliebige Anzahl von Adressen schreiben und auch die Adreßaufkleber ausdrucken.

dBASE II, Version 2.41

dBASE II, das meistverkaufte Programm unter den Datenbanksystemen, eröffnet Ihnen optimale Möglichkeiten der Daten- und Dateihandhabung. Einfach und schnell können Datenstrukturen definiert, benutzt und geändert werden. Der Datenzugriff erfolgt sequentiell oder nach frei wählbaren Kriterien, die integrierte Kommandosprache ermöglicht den Aufbau kompletter Anwendungen wie Finanzbuchhaltung, Lagerverwaltung, Betriebsabrechnung usw.

MULTIPLAN, Version 1.06

Wenn Sie die zeitraubende manuelle Verwaltung tabellarischer Aufstellungen mit Bleistift, Radiergummi und Rechenmaschine satt haben, dann ist MULTIPLAN, das System zur Bearbeitung »elektronischer Datenblätter«, genau das Richtige für Sie! Das benutzerfreundliche und leistungsfähige Tabellenkalkulationsprogramm kann bei allen Analyse- und Planungsberechnungen eingesetzt werden.

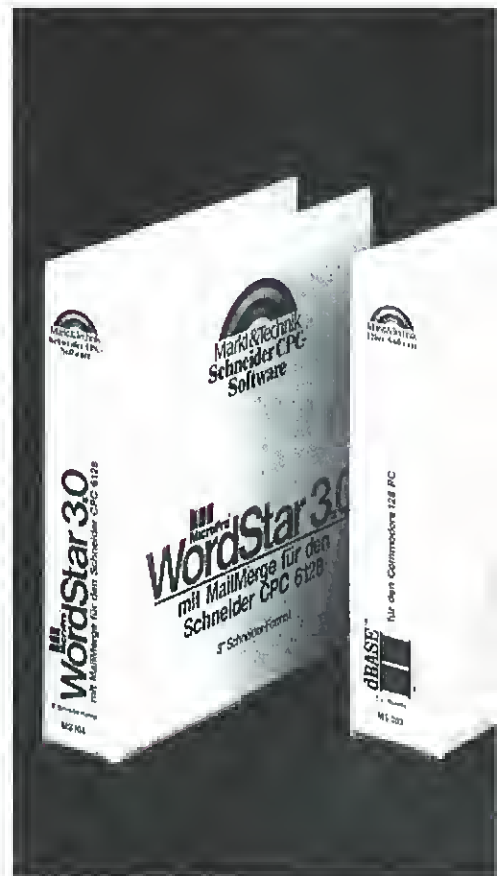
Sie erhalten jedes **WordStar**-, **dBASE II**- und **MULTIPLAN**-Programm für Ihren Schneider-Computer oder Cammadore 128PC fertig angepaßt (Bildschirmsteuerung). Jeweils Originalprodukte! Jedes Programmpaket enthält außerdem ein ausführliches Handbuch mit kompakter Befehlsübersicht.

Version	Format	Bestell-Nr./Titel		
		WordStar	dBASE	Multiplan
Schneider CPC 464/664*	3"	50101	50301	50201
Schneider CPC 464/664*	5 1/4"	50102	50302	50202
Schneider CPC 6128	3"	50104	50304	50204
Schneider Jayco	3"	50105	50305	50205
Cammadore 128	5 1/4"	50103	50303	50203

*dBASE II und MULTIPLAN für die Schneider CPC 464/664 sind nur lauffähig mit einer Speicheranweisung auf mindestens 128 Kbyte und einer CP/M-Version für 62 Kbyte.

Für Atari ST

WordStar 3.0 (50106, DM 199,-), dBASE II (50306, DM 348,-)



Diese Markt & Technik-Softwareprodukte erhalten Sie in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser, bei Ihrem Computerhändler, im Buchhandel oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.

Maglobar!

Technik

MULTIPLAN - für CP/M Computer



Originalprodukte zum
Markt & Technik-Superpreis
DM 199,-

(sFr 178,- / öS 1.990,-)
* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Jedes Buch kostet
DM 49,-
(sFr. 45,10 / öS 382,20)

Erhältlich bei Ihrem Buchhändler.

Und dazu

die weiterführende Literatur: **WordStar für den Schneider CPC**

Best.-Nr. 90180, ISBN 3-89090-180-8

WordStar für den Commodore 128PC

Best.-Nr. 90181, ISBN 3-89090-181-6

dBASE II für den Commodore 128PC

Best.-Nr. 90189, ISBN 3-89090-189-1

dBASE II für den Schneider CPC

Best.-Nr. 90188, ISBN 3-89090-188-3

MULTIPLAN für den Schneider CPC

Best.-Nr. MT 835, ISBN 3-89090-186-7

MULTIPLAN für den Commodore 128PC

Best.-Nr. MT 836, ISBN 3-89090-189-1

Hardware-Anforderungen für Schneider-Computer:

Schneider CPC 464, CPC 664,
CPC 6128, Joyce, beliebiger Drucker
mit Centronics-Schnittstelle.

Hardware-Anforderungen für Commodore 128PC:

Commodore 128/128D, Diskettenlaufwerk,
80-Zeichen-Monitor, Commodore-
Drucker oder Drucker mit Centronics-
Schnittstelle (ohne zwischengeschaltetes
Interface).

Übrigens gibt es WordStar, dBASE und MULTIPLAN auch für NDR-Computer.

Zu beziehen bei
Graf Elektronik Systeme GmbH,
Magnusstraße 13, 8960 Kempten.


Markt & Technik

Zeitschriften · Bücher

Software · Schulung

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. (0 42) 41 56 56

Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Aiser Str. 24, A-1091 Wien, Tel. (02 22) 48 15 38 - 0



Geschicklichkeit

Gute Zeiten für Joystick-Artisten: Action- und Geschicklichkeits-Spiele stehen mehr denn je im Rampenlicht. Die Rubriken mit diesen beiden Genres sind die mit Abstand umfangreichsten in diesem Sonderheft, wenn man vom Genre-Mischmasch bei »Rest der Welt« einmal absieht.

Daß es bei diesen Programmen vor allem auf gute Reaktionen ankommt, ist klar. Aber wie unterscheiden wir Action- und Geschicklichkeits-Spiele voneinander? Ganz einfach: Beim Action-Spiel wird in erster Linie geschossen. Das soll nicht ausschließen, daß man bei einem Geschicklichkeits-Spiel auch mal auf den Feuerknopf drückt, aber darauf basiert eben nicht das gesamte Spielprinzip (Paradebeispiel: »Firelord«).

Freilich sind die Grenzen zwischen den Genres fließend und es gibt sicher das eine oder andere Programm in dieser Rubrik, das man mit viel

gutem Willen der Action-Abteilung hätte unterjubeln können und umgekehrt.

Modische Trends sind auch bei den Geschicklichkeits-Spielen zu bemerken. Während die Simulationen immer militärischer, die Billig-Spiele immer besser und Action-Spiele meist von Spielautomaten umgesetzt werden, ist bei der Abteilung Geschicklichkeit Nostalgie angesagt. Ein Super-Oldie der Spiele-Szene, das gute alte »Breakout«, stand Pate für eine ganze Reihe von neuen Programmen. Daß man das Breakout-Spielprinzip (Kurzform: Spieler steuert Schläger, mit dem er einen Ball im Spiel halten muß, der eine Mauer Stein für Stein abträgt) ordentlich aufpeppen kann, hat zuerst der Automatenhersteller Taito erkannt. Die schlauen Japaner reicherten die alte Spielidee um einige nette Extras an. Neuheit Nr. 1: Es gibt mehrere Bilder, die sich im Aufbau stark voneinander unterscheiden. Neuheit Nr. 2:

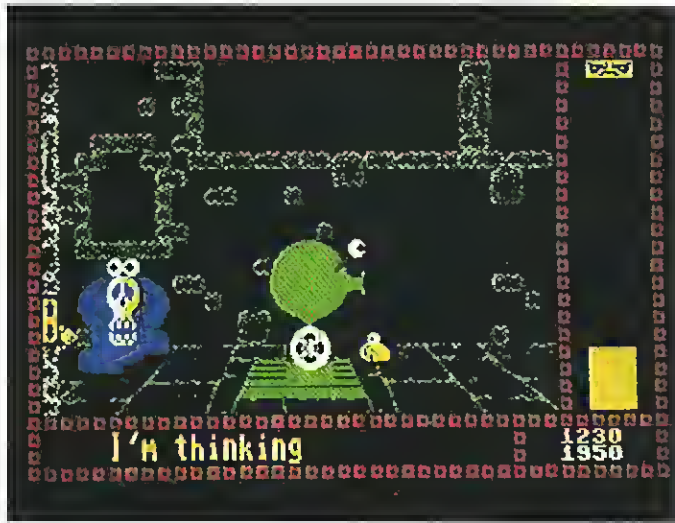
Es gibt Spezialsteine, die man mehrmals treffen muß. Neuheit Nr. 3: Es gibt auch bestimmte Steine, durch die der Schläger mit Zusatzfunktionen ausgestattet werden kann. Nun mixte man diese Zutaten zusammen, ließ zusätzlich noch ein paar Sprites über die Matscheibe huschen und fertig war das »neue« Superspiel. Man gab ihm den Namen »Arkanoid« und von dort an wurde dieser Breakout-Enkel zum Spielhallen-Hit.

So idiotisch einfach das Spielprinzip, so sehr kann es fesseln. Wer's nicht glaubt, der probiere es unbedingt einmal aus. Die modernen Breakout-Programme, die wir in diesem Sonderheft testen, gehören zu den meistgespielten Programmen, die unsere Redaktion je erlebt hat.

Das Flaggschiff der Heimcomputer-Versionen ist freilich die offizielle Arkanoid-Umsetzung, die dem Automaten in nichts nachsteht. Speziell für Atari ST mit Mono-

chrom-Monitor und Amiga gibt es das stark Arkanoid-inspirierte »Wall Breaker« und das 8-Bit-Programm »Krakout« ist auch nicht von schlechten Eltern.

Neben den modischen Arkanoid-Jüngern gibt es freilich noch die guten alten Action-Adventures und Geschicklichkeits-Spiele nach dem guten alten »Freß'-alles-auf-und-laß-dich-nicht-erwischen«-Prinzip. Und obwohl die Software-Szene ganz allgemein unter Ideenschwund leidet, gibt es nicht nur Varianten von betagten Spielideen. Ganz im Gegenteil, vor allem die spielerische Vielfalt ist sehr erfreulich. Wer sich nicht für den harten Action-Tobak begeistern kann, findet reichlich Gelegenheit, Joystick-Geschicklichkeit am Computer zu beweisen. Dabei werden die Fans von reinen Reaktionsspielen ebenso berücksichtigt wie die Tüftler, die gerne nebenbei ein wenig Denkfutter oder etwas zu kartografieren haben wollen. (h1)



Trapdoor

In diesem witzigen Spiel muß ein kleines Monster die seltsamsten Rezepte zusammenstellen.

Weit draußen in dunklen und gefährlichen Gegenden, in die niemand recht gerne geht, steht ein altes, verwunschenes Schloß. Hier wohnt ein Wesen, das überall nur als das »schlecht gelaunte Ding« bekannt ist. In den Kellern und Gewölben dieses Schlosses lebt einer der Diener dieses Dings: Berk, ein freundliches und liebenswürdiges blaues Monster, das sich als Koch für das Ding seinen Lebensunterhalt verdient.

Das schlecht gelaunte Ding gibt sich nun selbst ein Festbankett (zu dem auch sonst niemand eingeladen ist) und verspricht Berk eine große

Belohnung, wenn er rechtzeitig die Speisen zu diesem Bankett fertigstellt. Im Endeffekt sieht das so aus: Das Ding brüllt Berk zu, was es gerne hätte und Berk muß das innerhalb von einigen Minuten zubereiten – sonst gibt es keine Belohnung.

In Berks Kellerküche sind fast immer alle wichtigen Zutaten vorhanden, die man zu einem feinen Monster-Schmaus braucht: ein Herd, ein Küchenlift, einige Töpfe und Flaschen sowie Würmer, seltsame Pflanzen mit Augäpfeln als Blüten und Geister aller Art.

Für jedes Gericht, das sich das Ding wünscht, gibt es eine

GRAFIK	71 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	39 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	72 ★	████████████████████

C64 (Schneider CPC, Spectrum)

Piranha

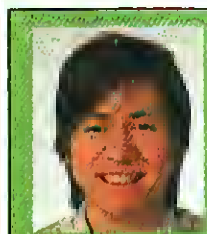
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Spezialzutat. An diese Zutaten kommt man nur heran, wenn man eine Falltür, eben die »Trapdoor«, öffnet. Dann erscheint zufallsgesteuert eines der vielen Wesen aus dem tiefsten Keller des Schlosses. Das kann sowohl die gewünschte Leckerei (beispielsweise kleine Kribbel-Krabbel-Würmer) als auch ein wütendes Monster sein. Klar, daß die zweite Gruppe von Wesen Berk bei der Arbeit eher hinderlich ist.

Berk ist nicht allein in seinem Keller, er hat auch einen guten Freund. Boni, der Tötenkopf, muß früher mal einem

recht gelehrten Menschen gehört haben, denn er kennt alle Rezepte auswendig und kann Berk oft einen guten Rat zur Zubereitung geben.

Je länger man spielt, desto schwerer wird es für Berk, die Rezepte auszuführen. So kommen dann auch viele Rätsel auf Berk zu; beispielsweise, wenn das Ding ein paar Spiegeleier haben möchte, im ganzen Keller aber nur ein komischer Vogel zu finden ist. Wie kriegt man nun das Ei aus dem Vogel? Unsere Fotos zeigen links die C64-, rechts die Schneider-Version. (bs)



Gut!

Als erstes fällt bei Trapdoor die Grafik mit den ungeheuer großen, animierten Figuren auf. Die Animation ist zwar etwas ruckelt, doch die Figuren sind überzeugend und detailliert gezeichnet, was diesen Umstand wieder ausgleicht.

Auch des Spielprinzips macht mir viel Spaß. Obwohl man im ersten Augenblick hinter Trapdoor ein Action-Adventure vermuten könnte, ist es doch wesentlich intelligenter gemacht und verbindet eine Prise Abenteuer mit viel Geschicklichkeit und nicht zuletzt Witz. Eine kleine Warnung: Obwohl man durch Bonis Hilfen relativ schnell hinter die einzelnen Rezepte kommt, wird es später doch ganz schön heierig, rechtzeitig mit dem Gericht fertig zu werden. (bs)

In England startete vor kurzem eine Fernsehserie namens »Trapdoor«, die die Abenteuer des kleinen Berks mit seinem Freund Boni beschreibt. Das Interessante daran ist: Das Spiel »Trapdoor« erschien in England schon einige Tage bevor die erste Folge dieser Serie lief.

Leider kommen wir hier in Deutschland nicht in den Genuß dieser Serie. Denn wenn sie so gut ist wie das Spiel, würde ich wohl kaum eine Folge verpassen.



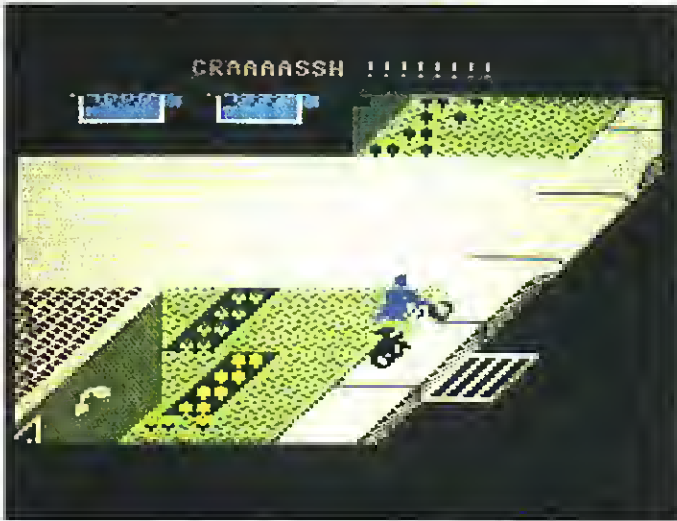
Geht so

Liebe auf den ersten Blick wer Trapdoor bei mir wirklich nicht. Selbst der knuddelige Held des Spiels erweckte keine großen Erwartungen.

Wenn man sich intensiv mit dem Spiel beschäftigt, kommt man aber auf den Geschmack. Das liegt zum einen an der originellen Grafik mit den witzigen Spielfiguren, aber auch daran, daß man wirklich so ziemlich alles einstellen kann, was einem einfällt. Die Falltür ist ein Parade-

Beispiel: Man öffnet sie und sofort kommen die Würmer angekrochen, die man zum Lösen der ersten Aufgabe braucht. Ein vorwitziger gelber Frosch trißt sie aber sofort auf. Also mecht man die Falltür wieder zu und wartet, bis der Frosch dreuthüpft. Nun reißt man die Luke erneut hoch und den Frosch heut es durch die Luft, bevor er unsenft durch die offene Falltür fällt. Deckel zu, und der Bursche ist gefangen.

Trapdoor ist eindeutig eines der besseren Action-Adventures. Obwohl es Spaß mecht, wage ich den langfristigen Spielreiz etwas anzuzweifeln. Aber wer ein Geschicklichkeits-Spiel sucht, bei dem man ein bißchen denken muß, wird an dem Programm seine Freude haben. (hl)



Paperboy

Ein munterer Zeitungsjunge sorgt in einer ruhigen Wohngegend für Aufregung.

Paperboy ist eine der langerwarteten Automaten-Umsetzungen von 1986. Der Spielautomat war ein echter Renner. Er handelt von einem beliebten Nebenverdienst für Schüler: dem Austragen von Zeitungen. Alles was man dazu braucht sind ein Fahrrad, ein wenig Zeit und eine gute Kondition. Was hierzulande ein ganz geruhvoller Job ist, kann in Amerika schon etwas anstrengender werden. In einigen Spielfilmen konnte man schon die Sorte Zeitungsjungen sehen, die die neuesten Nachrichten nicht ordentlich in den Briefkasten legen, sondern vom Fahrrad aus vor die Haustür oder sonstwohin werfen.

Wie der Name Paperboy schon sagt, übernimmt der Spieler die Aufgabe eines solchen Zeitungsjungens, der gegen die tagtäglichen Schwierigkeiten zu kämpfen hat. Während man munter durch die Straße radelt, muß man mit kühnem Schwung die Zeitungen in die aufgestellten Briefkästen werfen. Ab und zu liegt dann noch ein Stapel Zeitungen herum, den man aufheben kann. Gelingt einem die Zustellung, gibt es zum einen Punkte und in der Tagesabrechnung zufriedene Kunden, die ihr Zeitungsabo behalten wollen. Man bekommt aber auch Punkte für eingeworfene Fensterscheiben oder umgeworfene Mülleimer.

GRAFIK	52 ★	
SOUND & MUSIK	67 ★	
HAPPY-WERTUNG	53 ★	

**C64 (Schneider CPC, Spectrum, C16)
Elite Systems
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Das zeigt schon, daß es um mehr geht, als einfach mit Zeitungen um sich zu werfen. Auf der Straßetreiben sich nämlich einige merkwürdige Typen herum, die einen vom Rad holen wollen. Aber auch Mauern, hohe Bordsteine und Kanaldeckel führen zu einer ungewollten Unterbrechung der Fahrt. Wirklich lebensgefährlich wird es bei den Autos, denn unser Paperboy fährt auf der linken Straßenseite. Alle diese Hindernisse machen es schwer, ohne Sturz und Verletzung seine Arbeit auszuführen. Hat man eine Runde

geschafft, darf man sich noch auf einem BMX-Übungsplatz vergnügen und dort über Schanzen und ähnliches springen. Hier kann man nochmal beweisen, daß man sein Rad wirklich beherrscht und Bonus-Punkte sammelt. Danach wird angezeigt, wieviele Leute tatsächlich die Zeitung erhalten und ihr Abonnement damit verlängert haben. Schließlich geht es am nächsten Tag etwas schwieriger weiter. Rechts sehen Sie die C64-Version, links radelt der Paperboy vom C16. (gn)



An sich ist die Spielidee von Paperboy wirklich gut und weicht von den meisten Geschicklichkeits-Spielen ab. Doch auf dem C64 bietet sich da ein etwas trauriges Bild, denn die Grafik ist deutlich hinter meinen Erwartungen zurückgeblieben. Ich würde Paperboy in dieser Hinsicht das Prädikat »leiblos« verleihen. Die Musik gefällt mir schon besser, besonders die Melodie, die beim Eintreten in die High-Score-Liste gespielt wird. Was

mir aber ganz und gar nicht behagt, ist die Steuerung und die Geschwindigkeit der Gegner. Sie machen Paperboy an einigen Stellen fast unspielbar, weil man kaum eine Chance hat. Das einzige was hilft, ist das Auswendiglernen der Angriffsmuster. Deswegen ist das Spiel an sich immer gleich ist, kommen alle Hindernisse in der gleichen Art immer an den gleichen Stellen. Wenn man lang genug gespielt hat, weiß man, wo was kommt, und kann sich darauf einstellen. Unter einem abwechslungsreichen Spiel verstehe ich etwas anderes. So hält sich meine Begeisterung für Paperboy in Grenzen. Wer sich aber gerne mit solchen Aufgaben beschäftigt, bekommt hier ein gutes Gebot. (gn)



Paperboy gehörte für mich schon immer in die Kategorie »Spleautomaten, bei denen sich eine Umsetzung erst gar nicht lohnt«. Was ist denn so toll daran, Hindernissen auszuweichen und im richtigen Moment den Feuerknopf zu drücken, um Zeitungen zu verteilen? Das interessanteste am Automaten ist noch die Steuerung mit einem echten Fahrrad-Lenker. Die Spectrum- und C16-Versionen sind insofern recht

ordentlich, als sie technisch relativ viel aus den Computern herauszuholen. Die C64-Umsetzung von Paperboy, die mit zirka einem halben Jahr Verspätung erschien, ist allerdings ein Ärgernis. Am ausgesprochen mittelmäßigen Spielprinzip ist der Automat schuld, aber die Grafik gehört wirklich nicht zu den Ruhmestaten in der Computer-Geschichte. Was die teilweise ein Sprites durch die Gegend läuft, möchte ich wirklich nicht in meiner Nachbarschaft haben (zum Beispiel die unendliche blaue Gestalt zu Beginn des zweiten Levels). Mich ärgert die Tatsache, daß ein derart mäßiges Spiel durch den ganzen Promotion-Rummel hoch in die Charts gepusht wurde, ganz gewaltig. (h)

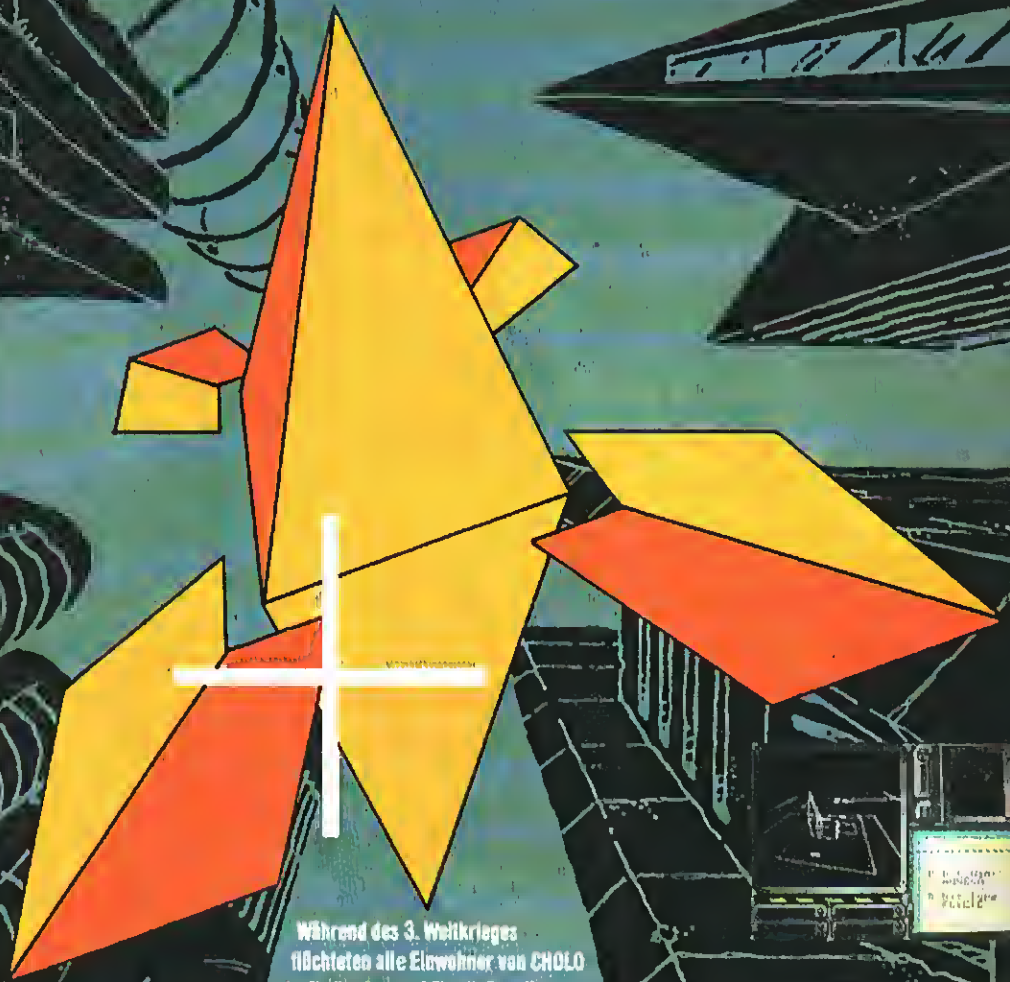
Vector Grafik
der
Spitzenklasse



MIT DEUTSCHER
BEDIENUNGSANLEITUNG

DER ELITE
NACHFOLGER

CHOLO



Während des 3. Weltkrieges
flüchteten alle Einwohner von CHOLO
in die Bunker und überließen die
Verteidigung der Stadt den Droids.

Die Bunker wurden versiegelt, so daß
niemand mehr heraus konnte. Und da
die Droids das Siegel nicht
bemerkt haben, säßen die Menschen
für Jahre in der Falle.

Es gibt nur einen einzigen
Weg, einen Droid zu veranlas-
sen, das Siegel zu entfernen:
und den zu finden - das
kann dauern.

- Superbe Vektorgrafik
- Landkarte/Radar
- Nachrichtenbildschirm
- Defektenanzeige
- Kompass
- Radioaktivitätsmessung

*unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich als Cassette
(DM 44,95*) und Diskette
(DM 59,95*) für C-64.
Schneider CPC Version in
Kürze.

Wer wissen will, was wir außer CHOLO noch für tolle Spiele
haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

Pl. Z. _____ Ort _____

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

HAP SH 1787



Heartland

Der Zauberer mit dem Zylinder ist unterwegs. Sechs Seiten eines Buches muß er finden, um Heartland zu retten.

An einem regnerischen Tag kann man sich fürchterlich langweilen. Eine gute Gelegenheit, um den Dachboden zu erforschen! Neben allerlei Gerümpel liegt dort ein altes Buch, von dem keiner so recht weiß, wie es da hingekommen ist. Es erzählt die Geschichte vom sagenhaften Heartland. Dieser einst glückliche Ort wurde vom grausamen Midan heimgesucht. Der Lump hat ein Buch an sich gerissen, das vom guten Zauberer Eldritch stammt und hat daraus die letzten sechs Seiten gerissen und durch sechs falsche Seiten ersetzt. Die Legende besagt, daß die Fälschungen vernich-

tet und die sechs echten Seiten wieder gefunden werden müssen, um Midans Herrschaft zu brechen.

Die Geschichte ist nicht nur sehr spannend, sie hat auch verheerende Folgen. Eine magische Kraft geht von dem Buch aus und zaubert Sie plötzlich nach Heartland! Sie finden sich im Körper von Eldritch wieder, einem putzigen kleinen Kerl mit Zylinder und Watschelgang. Wo Not am Mann ist, kann man nicht tatenlos zu sehen. Also beginnen Sie Ihre Reise durch das Heartland, das aber von den bösen Gefolgsleuten Midans bevölkert wird, die bei Berührung Lebensenergie abzapfen. Je

GRAFIK	77 ★																		
SOUND & MUSIK	68 ★																		
HAPPY-WERTUNG	75 ★																		

**Spectrum (C64, Schneider CPC)
Odin
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

schwächer unser Held, desto vollständiger wird das Bild eines grausigen Totenschädels.

Durch das Aufsammeln von drei verschiedenen Waffenarten, deren Symbole durch die Luft sausen, kann Eldritch sich zur Wehr setzen. Mit dem Hut sind drei Treffer notwendig, um einen Gegner auszuschalten, mit einem Schwert zwei und mit dem Feuerball genügt ein Treffer. Doch Vorsicht, denn einige Schurken erwachen nach einer Weile wieder zum Leben.

Um die Mission zu erfüllen,

muß man zuerst das Buch finden. Es flackert nämlich heftig, wenn man sich in einem Bild befindet, in dem eine Seite versteckt ist.

Bei diesem recht unkomplizierten Action-Adventure sind mal wieder Kartografierer gefragt. Das Spiel ist recht komplex und wimmelt nur so von Räumen, Liften, Ein- und Ausgängen. Man ist garantiert eine Weile beschäftigt, bis man alle guten Seiten gefunden und die bösen vernichtet hat. Unser linkes Bild zeigt die Spectrum-, das rechte die C64-Version. (hl)



Geht so

Hal Jetzt erwarten die meisten garantiert, daß ich diesen Kasten mit dem Satz »Ich mag eigentlich keine Action-Adventures« anfan-

ge. Das werde ich mir diesmal verkneifen, obwohl ich eigentlich wirklich keine... aber wie dem auch sei, vor Heartland ziehe ich trotzdem den Hut (bei diesem Spiel scheint mir ein Zylinder angebrecht).

und Aufsammeln von Gegenständen sind auch nötig, um das Spiel zu lösen. Die ganze Aufmachung ist sehr schön gelungen. Bei allen Versionen gibt es gute Grafik mit schöner Animation und auch die Musik kommt nicht zu kurz, was beim C64 zwangsläufig beeindruckender klingt als beim Spectrum.

Objektiv gesehen wäre Heartland eigentlich ein freundlicheres Gesicht wert, denn das Programm spielt sich wirklich sehr ordentlich. Aber da ich mich in diesem Kasten subjektiv austoben darf, bleibt bei mir als Fazit lediglich »Guter Durchschnitt«. Ich gehöre einfach nicht zu den Leuten, die nächstelang vor einem Spiel dieses Genres hängen können, ohne irgendwann einzudösen. (hl)



Geht so

Heartland kriegt als allererstes einen Sonderpreis von mir, denn die vor mir liegende Anlei- tung der Diskettenversion läßt sich nur mit einem Flasterelektronen- Mikroskop entziffern. Ich wußte bisher nicht, daß es technisch überhaupt möglich ist, so kleine Buchstaben zu drucken. Vielleicht sollten wir das nächste Sonderheft auch so kleingedruckt gestalten. Wir würden denn mindestens fünf Tests auf einer Seite unterbringen - doch

die könntet ihr nur unter größeren Schwierigkeiten lesen.

Hinter einer in allen Versionen exzellenten Grafik verbirgt sich hier ein nicht allzu kompliziertes Sammel- und Schließspiel, das man unter der Rubrik Action-Adventure einordnen darf.

Neben dem Suchen nach den Buchseiten und dem konstanten Abwehren der immer wieder auftauchenden Gegner passiert wirklich nicht viel bei Heartland. Sehr schade, denn hinter so aufwendiger Grafik und auch guter Musik (C64-Version) vermutete ich zuerst ein tolles Spiel. Wer allerdings Spiele dieser Richtung mag, wird mit Heartland einen sehr schönen Vertreter dieses Genres finden. Ich möchte es nicht allzu sehr.

(bs)



Antiriad

Steinzeit meets High Tech: Ein wackerer Krieger kämpft mit einem Superanzug gegen böse Invasoren einer fremden Welt.

Im Jahre 2083 spitzt sich eine politische Krise auf der Erde gefährlich zu: Die Regierung des Süd-Sektors fordert den Nord-Sektor auf, sofort die Entwicklung eines Kampfanzugs namens »Anti-Rad« einzustellen. Im Norden ist man da natürlich ganz anderer Meinung und verkündet, daß der Süden ebenfalls an einem solchen Projekt arbeite. Die Verhandlungen am grünen Tisch bringen keine Einigung und der Atom-Krieg bricht aus. Die Erde wird nahezu völlig verwüstet. Nur wenige Menschen überleben den schrecklichen Krieg. Friedlich führen sie ein einfaches Leben, doch

eines Tages werden sie von Außerirdischen überfallen und versklavt. Die Invasoren zwingen die Menschen, Bodenschätze abzubauen. In dieser verzweifelten Situation weihen die Mitglieder des Ältestenrats den jungen Krieger Tal in ein Geheimnis ein. Ein Anti-Rad-Kampfanzug hat den Atomkrieg überstanden. Wenn Tal ihn findet und vollständig aktiviert, hat er eine Chance, den Reaktor der Außerirdischen in die Luft zu jagen und so die Menschheit aus der Sklaverei zu befreien. Auf einem verwitterten Dokument ist eine Skizze des

GRAFIK	91 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	85 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	81 ★	██████████████████

**C64 (Schneider CPC, Spectrum) Palace
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

legendären Anzugs. Zwischen den Buchstaben R und A hat das Papier einen Riß, der wie ein I aussieht. Aus dem Anti-Rad-Anzug wurde so »Antiriad«, was zugleich auch der Titel dieses neuen Computerspiels ist. Antiriad ist ein Action-Adventure, in dem Sie den Helden Tal steuern. Sie müssen zunächst einmal den Antiriad-Anzug finden, können aber damit nicht gleich den Reaktor zerlegen. Insgesamt fünf Einzelteile vom Schwerkraft-Verdränger bis zum Teilchen-Negator müssen erst noch gesammelt werden.


Natürlich wimmelt es in fast allen Bildern nur so von den obligatorischen Bösewichtern, deren Berührung an Tals Lebenskräften zehren. Durch das Werfen von Steinen kann er sich zur Wehr setzen. Wenn Tal im Besitz des Anzugs ist, kann er nicht nur fliegen, sondern auch eine ausgesprochen wirksame Laser-Kanone einsetzen. Unser Heid muß oft sehr genau springen, um voran zu kommen. Neben Urwald-Biestern muß er sich auch vor den Roboter-Verteidigungsanlagen hüten. (hl)



Gut!

Also mal ganz ehrlich: Spiele-risch ist Antiriad eine eher dürftige Angelegenheit. Man rennt in der Gegend herum, zeichnet sich dabei womöglich eine Karte, sucht die richtigen Gegenstände für den Anzug und versucht schließlich, den Reaktor zu finden und lahmzulegen. Das ist zweifelsohne nicht sonderlich neu, aber in diesem Fall unheimlich gut gemacht. Allein der Vorspann ist eine Wucht: Allerteinste Musik erklingt, während der

Held Tal den Bildschirm betritt. Die Animation des Burschen ist eine Meisterleistung für sich. Bei jedem Schritt wehen sogar seine Haare im Wind! Antiriad gehört zu den wenigen Spielen, bei denen alle Versionen gut gelungen sind. Meine Begeisterung über die Grafik gilt nicht nur für die C64-Version, sondern auch für die Schneider- und Spectrum-Umsetzungen, die den jeweiligen Computer gut ausnutzen. Wer von Action-Adventures noch nicht die Nase voll hat, sollte sich Antiriad dringend einmal ansehen. Der schöne deutsche Anleitungs-Comic, der dem Spiel beiliegt, rundet den positiven Gesamteindruck ab. Ein gutes Spiel mit noch besserer Aufmachung. (hl)



Gut!

Man kann Palace Software nur beglückwünschen, daß sie bei Antiriad mit einem Comic-Zeichner zusammengearbeitet haben. Die Grafik hat im Vergleich zu früheren Spielen, wie zum Beispiel »Hexenküche«, deutlich an Qualität gewonnen. Es ist schon toll zu sehen, was sich so alles in den verschiedenen Bildern tummelt. Die zum Teil recht skurrilen Figuren gehören zum Besten, was mir bislang begegnet ist. Auch die Animation

unseres Helden ist hervorragend gelungen. Allein der Titelfilm (»Anfangsbild« kann man das schon nicht mehr nennen) hat einen Preis verdient. Aber auch im Spiel hat man nicht mit Effekten gespart. Bei Antiriad ist es gelungen, zwei unterschiedliche Spielprinzipien geschickt zu verbinden. Die Suche der Ausrüstungsteile hat meiner Meinung nach nicht allzuviel mit der Flugphase zum Reaktor zu tun, doch durch die gute Grundidee gehen beide Phasen harmlos ineinander über. Dadurch ist Antiriad sehr flüssig zu spielen, wenngleich das permanente Umschalten zwischen den Räumen das Spiel in kleine Häppchen zerhackt. Etwas Scrolling würde dem Grenzen gut tun. (gn)



Dante's Inferno

Auch kleine Sünder können jetzt per Computerspiel in der Hölle schmoren.

Frei nach Dante hat das Team Denton Designs ein ausgesprochen »höllisches« Action-Adventure programmiert. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle des Pilgers, der sich durch neun Abschnitte der Hölle schlagen muß. Doch wehe dem Sterblichen, der bei dieser Aufgabe versagt. Er wird wie jeder Sünder für den Rest der Zeit in der Hölle auf kleiner Flamme schmoren.

Das Spiel beginnt in der Vorhölle. Um in Zone eins zu gelangen, muß man erst einen Fährmann mit einem Säckchen Gold zu einem Anhalter-Manöver überreden. Mit dem

Joystick lassen Sie Ihre Spielfigur nicht nur in alle Richtungen laufen, sondern können auch Gegenstände aufsammeln und wieder absetzen. Sie müssen die richtigen Dinge finden und anwenden, um das Inferno zu überstehen.

Die Beschreibungen der neun Höllen-Etappen sind alle recht blumig und machen auf die Wunderdinge neugierig, die einen erwarten. Zunächst trifft man auf eine Region, in der ein paar »Nicht-Christen« herumlungern, die nichts Besseres zu tun haben, als Sie anzugreifen. Anschließend schaut man bei den »Wollüstigen« vorbei, die so wollüstig

GRAFIK	48 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	68 ★	████████████████████████████████████████
HAPPY-WERTUNG	41 ★	████████████████████████████████████████

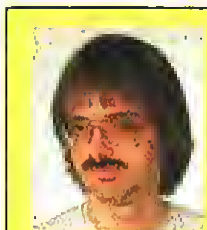
C64
Beyond
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

waren, daß sie jetzt im Kreis herumgewirbelt werden. Im dritten Abschnitt machen Sie die Bekanntschaft mit einem Sumpf, in dem die »Schwelger« ein furchtbares Ende finden (Blubb!). Danach wird man mit den »Geizhalsen« konfrontiert, die zur Strafe schwere Gewichte herumrollen müssen.

Etappe Nummer fünf bietet ein Rendezvous mit »Zornigen« und »Faulenzern«. Die Zornigen hauen sich ihrem Image gemäß gegenseitig eins auf die Nase, während die Faulenzer recht munter werden und nach Ihnen grapschen.

Region sieben gerät zum reinsten Abenteuerurlaub: Zunächst begegnet man einem Fluß aus kochendem Blut, wandert dann durch den »Wald der Selbstmorde« und trifft schließlich auf eine brennende Wüste. Teufliche Teufel mit Peitschen stehen als nächstes auf dem Terminplan, bevor man schließlich einen gefrorenen See erreicht, der das Domizil von Luzifer höchstselbst ist.

Die Beschreibungen geben sich zwar recht schaurig, doch auf dem Bildschirm geht es einigermassen brav zu. (hl)



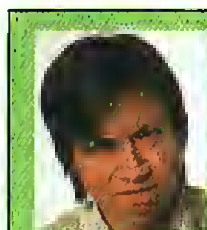
Geht so

auch genährt: Man kann keinen Spielstand speichern.

Die Grafik ist mäßig bis durchschnittlich, der Sound so la la und das ganze Programm ein Kandidat für die Rubrik »ferner liefen«. Wer dringend ein Geschicklichkeits-Spiel sucht, bei dem man mit Gegenständen herumexperimentieren muß, ist mit Dante's Inferno sicher nicht schlecht bedient. Wenn man sich auf dem Markt umsieht, stößt man aber auf eine Reihe besserer Programme dieses Genres (wie zum Beispiel die von mir gern gespielten »Jack the Nipper« und »Bat Men«). In die Hölle würde ich Dante's Inferno nicht gleich verdammen, aber länger als eine halbe Stunde spiele ich es freiwillig bestimmt nicht. (hl)

Dieses Spiel ist so durchschnittlich, daß es fast schon wieder schlecht ist! Das Szenario ist ja durchaus originell (Dante, Hölle, Sünden), aber spielerisch ist das Programm furchtbar bieder. Da tut sich nichts, was man in x anderen Programmen nicht schon gesehen hat.

Positiv ist zu vermerken, daß Dante's Inferno einfach zu steuern ist und jede Spielstufe etwas Neues bietet. Aber, der Frust wird

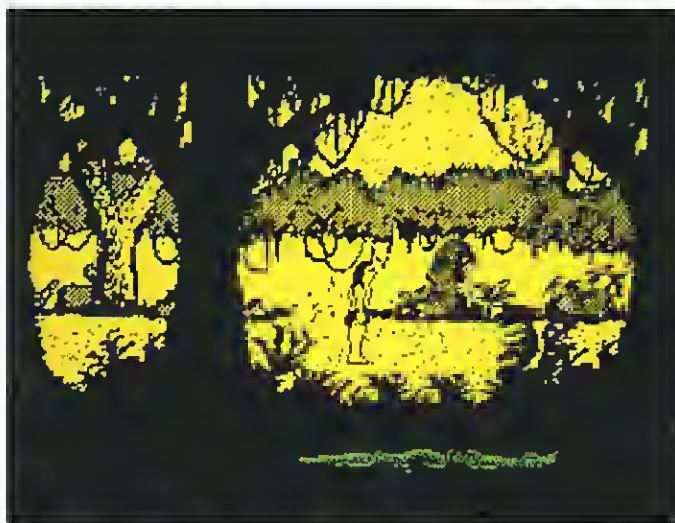


Na ja...

Jetzt werden selbst die alten Klassiker nicht mehr von den Programmierern verschont! »Inferno« ist ein altes Epos von Dante, das den Weg eines hoffnungsvollen Sünders durch die sieben Stufen der Hölle beschreibt. Natürlich kommt es hier zum Happy-End und der Arme darf zu guter Letzt in den Himmel einziehen. Wenn es interessiert: Eine moderne Version dieser Geschichte, bei der ein Science-Fiction-Autor durch die Hölle wen-

der, erzählen in dem Buch »Des zweite inferno« die Autoren Larry Niven und Jerry Pournelle. Im Gegensatz zum Computerspiel ist das Buch sehr unterhaltsam.

Hier letscht ein recht durchschnittliches Sprite durch ein zwar großes, aber recht ödes Spielfeld, sucht nach Gegenständen und kann vielleicht entfliehen. Weder Grafik noch Sound gehen über den Durchschnitt hinaus, und das nicht besonders einfallsreiche Spielprinzip habe ich auch schon oft gesehen. Ein sanftes »Finger weg!« von meiner Seite, solange Sie kein absoluter Fan von Action-Adventures sind. Bleibt nur noch die Frege offen, wenn sich ein deutsches Programmier-Team Schillers »Glocke« annimmt. (bs)



Tarzan

Tarzan schwingen von Liane zu Liane. Jetzt auch schwingen zu Heimcomputer. Du spielen mit?

Die Romanze im Herzen des afrikanischen Dschungels ist wohl jedem ein Begriff: Die Beziehung vom Affenkönig Tarzan zur bezaubernden Jane. Oft genug hat man früher den lianenschwingenden Helden von Ast zu Ast hangeln sehen, nur um pünktlich zum Essen bei seiner Angetrauten zu sein. Doch dieses Mal ist alles ganz anders. Quasi vom Kochtopf weg hat Usanga, der Obermogel des Wamabo-Stammes, die holde Jane entführt. Die Namen sind zum Glück für das Spiel nicht weiter wichtig, aber die entführte Jane macht Tarzan doch einiges Kopfzerbrechen. Er soll nämlich innerhalb

von drei Tagen sieben Juwelen wiederfinden, die übermütige Affen vom Altar der Wamabo gestohlen und aus Jux überall im Dschungel verstreut haben. Da der Stamm zu faul zum Suchen ist, erpresst er halt Tarzan, der sich als besserer Müllmann auch gleich auf den Weg macht, anstatt seine geliebte Jane zu befreien. So darf sie drei Tage lang bangen, ob sie dem gefräßigen Geier Ska zum Fraße vorgeworfen wird - oder nicht.

Tarzan macht währenddessen einen ausgeweiteten Abenteuerurlaub. Der Dschungel ist nämlich bekanntlich sehr groß und wird von vielen Trampelpfaden durchzogen.

GRAFIK	63 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
SOUND & MUSIK	78 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
HAPPY-WERTUNG	38 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

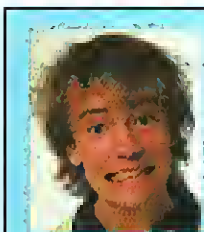
**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Martech
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

An verschiedenen Stellen liegen Kisten oder Juwelen am Wegesrand, die Tarzan nehmen kann. Manchmal muß man auch erst danach suchen, weil sie versteckt sind. Kleine Gruben, die sporadisch auftauchen, überwindet Tarzan mit einem eleganten Salto.

Ab und zu tauchen aber schwererwiegende Probleme auf, zum Beispiel Numa, der Löwe, der durch das Bild läuft. Schafft man es nicht, über ihn hinwegzuspringen, bekommt man Zeit abgezogen. Auch eine Prügelei mit einem Eingeborenen oder der Fall in eine

Grube oder in Treibsand kosten etwas von der knapp bemessenen Zeit.

Da von Screen zu Screen das Bild immer neu aufgebaut wird (Scrolling? Nein danke!) tappt der Held an den Rändern oft überraschend in Schwierigkeiten. Richtig gemein wird es, wenn vergiftete Speere in verschiedenen Höhen durch das Bild fliegen. Sie sind oft schwer zu erkennen, weil sie gerade aus der Ecke kommen, in der man steht. Unser linkes Foto zeigt den Urwald auf dem C64, das rechte den Spectrum-Dschungel. (gn)



Na ja...

Ich Terzen! Du Jane! Wo Spiel?

Ich gehöre zu denen, die in jungen Jahren begeistert die Abenteuer von Tarzan verfolgten. Was ich bei diesem Spiel zu sehen bekomme, erinnert mich an eine Menge, aber nicht an Tarzan. Das Sprite, das den Helden darstellen soll, ist grob und kümmerlich. Überhaupt haben sich die Programmierer nicht allzu sehr um die Grafik gekümmert. Spielerisch ist auch nicht viel

los. Es passiert eigentlich gar nichts, was sich zu erwähnen lohnt. Man kann zwar rennen, springen, suchen und kämpfen, aber alles auf einem so niedrigen Niveau, daß ich Leuten mit niedrigem Blutdruck Tarzan aus gesundheitlichen Gründen nicht empfehlen kann. Sollten Sie aber massive Schlafstörungen haben, könnte Tarzan die Lösung Ihrer Probleme sein.

Das einzige, was Tarzan vor der Tiefstnote gerettet hat, ist die tolle Musik. Des Trommeln und das Zirpen der Insekten belächelt ist wirklich stimmungsvoll. Vielleicht hätte man aus Tarzan besser ein Sound-Demo machen sollen, als Spiel ist es nicht ekzeptabel. Ein traliges Programm zu einem toten Thema. (gn)



Na ja...

In letzter Zeit ging das große Lizenz-Fieber in der Branche um. Da wurde auch vor Oldies wie dem guten alten Tarzan nicht haltgemacht. Leider leidet das Resultat unter der Krankheit, von der sehr viele dieser Lizenzspiele befallen sind: Eine Firma kauft erst einen großen Namen ein und versucht dann, dazu möglichst schnell irgendein Spiel zusammenzuschustern.

Dem ersten Tarzen ging es genau genauso: Um den legendä-

ren Dschungel-Helden wurde ein biederes Action-Adventure gestrickt, das genauso gut »Knisternde Kokosnüsse« oder sonstwie heißen könnte. Ich will damit sagen, daß der prominente Name eigentlich nur ein Anreiz ist, ein an und für sich recht langweiliges Spiel doch noch an den Mann zu bringen.

Fairerweise muß man sagen, daß Terzen gar nicht mal so schlecht ist. Wer Action-Adventures liebt und gerne Karten zeichnet, kommt dabei auf seine Kosten. Die Grafik ist brauchbar, die Musik der C64-Version ein Leckerbissen. Die wilden Urwald-Rhythmen, die das Spiel begleiten, sind hervorragend gelungen. Beim Trommel-Solo sollte man die Lautstärke ordentlich aufdrehen! (hl)



Crystal Castles

Bentley der Bär ist in dieser dreidimensionalen Pac-Man-Variante auf Edelsteine scharf, die aber von vielerlei Monstern bewacht werden.

Die Geschichte von »Crystal Castles« ist recht verworren. Bis zu dem Zeitpunkt, als Crystal Castles noch als recht erfolgreicher Automat in den Spielhallen stand, läßt sich alles noch einwandfrei zurückverfolgen. Doch als Mitte 1985 eine erste Umsetzung für den C64 erschien, fing der Trubel an. Denn diese Version von einer unbekanntem Firma namens »Thundervision« schien aus dem Nichts zu kommen.

Das am wahrscheinlichsten klingende Gerücht sagt, daß sich dahinter ein australischer Crystal-Castles-Fan verbirgt, der diese Version eigenhändig programmierte, von Atari aber

nicht das Recht zum Verkauf des Spiels erhielt. Leicht verbittert gab er dann das zu 99 Prozent fertige Programm als Kopie in Umlauf. Seitdem machte das Programm die Runde im Software-Untergrund.

Ende 1986 erschien bei U.S. Gold dann in limitierter Auflage eine offizielle Version von Crystal Castles. Diese ist jedoch nicht mit der Thundervision-Version identisch, sondern wurde völlig neu programmiert. Um die Verwirrung komplett zu machen, gibt es außerdem eine Atari-ST-Version von Crystal Castles, die Atari in den USA direkt vertreibt. Bei Atari Deutschland ist diese Version jedoch nicht erhältlich.

GRAFIK	41 ★	=====
SOUND & MUSIK	46 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	36 ★	=====

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
U.S. Gold
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Über all dem Trubel sollte man aber nicht das eigentliche Spiel vergessen. Bentley der Bär muß hier auf vielen verschiedenen, dreidimensionalen Bildern die herumliegenden Edelsteine einsammeln. Daran wollen ihn aber allerlei seltsame Wesen hindern. Es gibt Killer-Murmeln und Monster-Bäume, die Stein-Schlucker, einen Bienenschwarm und die böse Hexe Berthilda.

Auf jedem Level gibt es eine Zauberkappe. Setzt Bentley diese auf, ist er für kurze Zeit unverwundbar. Bonus-Punkte gibt es, wenn Bentley einen

Honigtopf erwischt. Die Bäume kann Bentley durch Überspringen paralisieren, die Stein-Schlucker kann er vernichten, indem er sie berührt, wenn sie gerade einen Edelstein vernaschen. Gegen die Killer-Murmeln und den Bienenschwarm gibt es kein Mittel. Die Hexe Berthilda muß Bentley aber mit aufgesetzter Zauberkappe berühren.

Ansonsten bieten die 3D-Level eine Menge versteckte und Geheimgänge und Abkürzungen, die das Programm bei genügend hoher Punktzahl verrät. (bs)

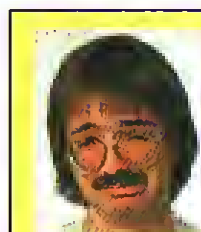


Meine Wertung bezieht sich auf die getestete U.S. Gold-Version von Crystal Castles, die wahrlich zu den kleinen Katastrophen der Spielautomaten-Umsetzungswelle gehört. Das Spiel ist wahnsinnig langsam, die schlampig programmierte Joystick-Steuerung macht es dazu noch unspielbar. Welt unter dem Durchschnitt liegende Grafik und Sound tragen, auch nicht gerade zur Erhöhung des Spielegusses bei.

Das ist eigentlich sehr schade, denn ich bin ein heimlicher Crystal-Castles-Fan, der schon so manches Geldstück in den Automaten geworfen hat. Außer, dem kenne ich die Thundervision-Version und kann nicht verstehen, wie ein anderer Programmierer anderthalb Jahre später so etwas wesentlich schlechteres ebliefern kann.

Atari-ST-Besitzer sollten sich mal bei Software-Importeuren nach der ST-Version von Atari Amerika umhören. Diese ist grafisch wie spielerisch eine sehr detailgetreue Umsetzung, die ich nur empfehlen kann.

Dagegen würde ich die Finger von der C64-Version lassen. Selbst abgebrühteste Fans des Automaten werden hier wohl schnell wieder abschalten. (bs)



Ich habe eigentlich nie so recht kapiert, warum einige Leute um den Spielautomaten Crystal Castles so ein großes Geschrei veranstaltet haben. Ein durchschnittliches Geschicklichkeitsspiel mit ganz netter, aber nicht allzu aufregender Grafik, mehr steckt nicht dahinter. Dennoch hat man das Kunststück geschafft, eine enttäuschende C64-Version zu programmieren. Des ist sehr schade, denn wenn man den

Computer gut ausgenutzt hätte, wäre eine nahezu identische Umsetzung des Automaten möglich gewesen.

Man ärgert sich also gepflegt über das Nachladen nach eigenen Angaben in einer limitierten Auflage veröffentlicht - wie hoch sie genau ist, wird freilich verschwiegen. Da könnte man fast den Verdacht schöpfen, daß hier nach dem Motto »Kauf's jetzt, morgen ist das eine Rarität«, der geneigte Kunde zum Erwerb des Programms verführt werden soll. Auf jeden Fall ein Beitrag für die Abteilung »Gründlich mißlungene Automaten-Umsetzungen«. (hl)



Boulder Dash Construction Kit

Fans des Dauerbrenners »Boulder Dash« können jetzt neue Spielfelder selbst zusammenstellen.

Das Geschicklichkeits-Spiel Boulder Dash hat sich schon längst seinen Platz in der Software-Ehrgalerie verdient. Das »Construction Kit« bietet neben 16 neuen Levels einen komfortablen Editor, mit dem man ohne jegliches programmier-technisches Wissen kreativ sein kann.

Zur Auffrischung (und Information für Einsteiger) erläutern wir an dieser Stelle das Boulder-Dash-Spielprinzip kurz. Der Held des Spiels ist ein putziger kleiner Kerl namens Rockford, der eine merkwürdige Beschäftigung hat. Er muß eine bestimmte Anzahl Diamanten in einem Spielfeld aufsammeln, um die

nächste Etappe zu erreichen. Ein Spielfeld ist viermal so groß wie der Bildschirm, auf dem die Grafik gescrollt wird, wenn sich Rockford in eine Richtung bewegt.

Das Diamanten-Sammeln hat aber so seine Tücken. In vielen Bildern wimmelt es nur so von Felsen (Boulders), die Rockford wegschieben kann. Fällt ihm aber ein Felsbrocken auf den zarten Hinterkopf, verliert er sein Leben. Wenn man ein Spielfeld innerhalb des Zeitlimits nicht schafft, hat dies die gleiche unangenehme Konsequenz. Außerdem gibt es seltsame Wesen, deren Berührung für Rockford tödlich ist. Andererseits verwandeln sich einige dieser Wesen in

GRAFIK	68 ★	████████████████████
SDUND & MUSIK	44 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	89 ★	████████████████████

C64 (Atari XL/XE/ST)
Databyte
 29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

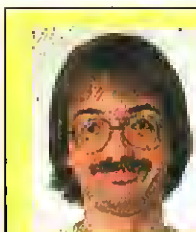
kostbare Diamanten, wenn man einen Felsen auf sie schubst.

Das Boulder Dash Construction Kit besteht aus zwei Programmteilen: dem Editor, mit dem man Spielfelder selbst entwerfen kann und dem eigentlichen Spiel. Letzteres hat eine Besonderheit: Man kann jetzt einen File-Namen eintippen, der dann geladen wird. Quasi als kostenlose Zugabe wird »Boulder Dash IV«

mitgeliefert. Bevor mit dem Editor eigene Levels entstehen, spielt man sich erst einmal an diesen 15 brandneuen und recht gemeinen Spielfeldern »warm«.

Es gibt auch spielerische Neuheiten, Rockfords Verwandtschaft kann zum Beispiel auftauchen. Man muß eine Spielfigur, die unserem Helden aufs Haar gleicht, unbedingt beschützen.

(hl)



Gut!

In einem muß ich Boris, der in seinem Kasten ganz schön loslegt, leider zustimmen. Die Boulder-Dash-Spiele, die man mit dem Construction Kit macht, sind alleine nicht lauffähig. Man muß sie immer vom Hauptprogramm aus laden. Von diesem dicken Minuspunkt abgesehen, ist das Construction Set ein Traum für Boulder-Dash-Fans. Alle wichtigen Funktionen, um sehr schnell neue Levels selber zu machen, fanden Berücksichti-

(hl)



Geht so

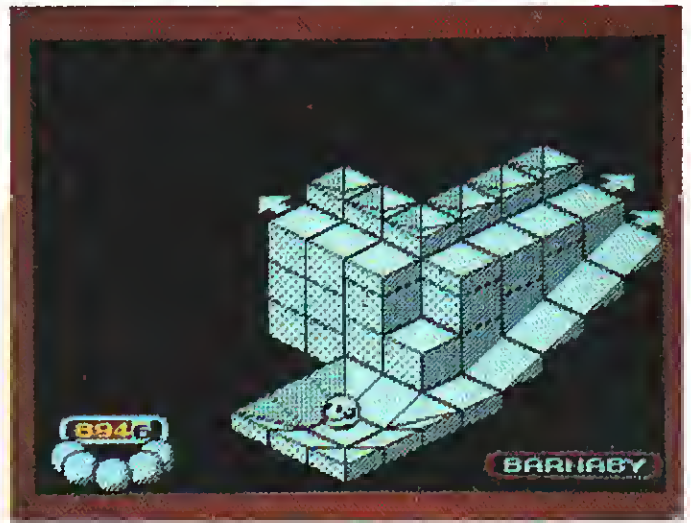
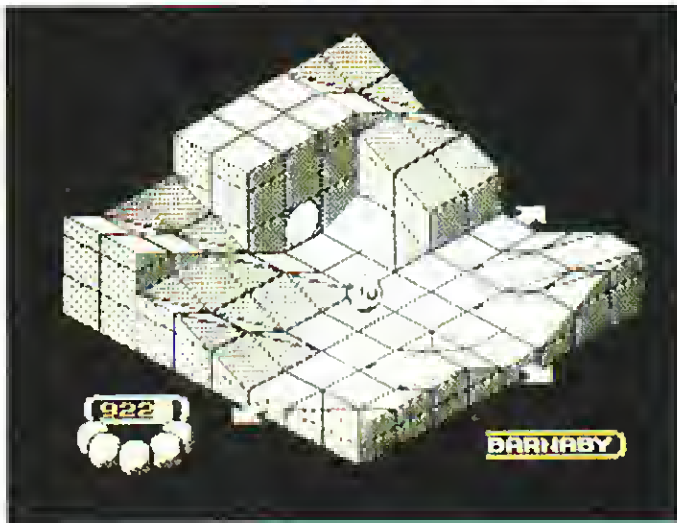
Daß mich niemand falsch versteht: Boulder Dash gehört immer noch zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Warum denn dieses schrecklich neutrale Gesicht? Nun, ich bewerte hier nicht nur das Spiel, sondern auch ein Construction-Kit, und des ist sicherlich nicht das Gelbe vom Ei.

Der ganze Trubel fängt beim Spielen an. Möchte ich ein fertiges Spielfeld laden, muß ich dessen Namen auf der Tastatur ein-

geben. Dies ist ein recht schwieriges Unterfangen, da die Tastatureingabe munter Buchstaben verschluckt. Hebe ich das Spiel beendet und möchte auf dem selben Feld nochmals spielen, muß ich das dem Programm erst durch komplizierte Joystick-Bewegungen klar machen. Meist vergesse ich des und so darf ich die ganzen Screens nochmals von Diskette laden; was vor allem bei der langsamen Commodore-Diskettenstellung ein Weilchen dauern kann.

Des Construction-Kit ist teilweise sehr kompliziert und unlogisch zu bedienen. Und noch ein Minuspunkt: Die neu gemachten Levels können nur in Verbindung mit der kopiersgeschützten Original-Diskette benutzt werden.

(bs)



Bobby Bearing

Lassen Sie die Kugel rollen, um verirrte Verwandte aus einem riesigen Labyrinth zu retten.

Der Held dieses Spiels ist eine kleine Stahlkugel, die in einem Land lebt, das ganz aus Stahl besteht. Dieses Land trägt den freundlichen, aber zweideutigen Namen »Technofear«, zu gut deutsch »Technik-Angst«. In dieser Umwelt ist der kleine Bobby mit seinen vier Brüdern aufgewachsen. Mama Bearing hat ihren Sprößlingen immer wieder eingeblut, daß sie auf keinen Fall die Gebiete außerhalb ihres normalen Lebensbereichs betreten sollen. Doch wie das Leben so spielt, kommt eines Tages ein böser Cousin

zu Besuch. Dieser hat natürlich nichts Besseres zu tun, als Bobbys Brüder in die merkwürdigen »Metaplanes« zu führen, wo sich die Junior-Kugeln auch glatt verlaufen. Auf dem rechten Foto rollt Bobby gerade auf dem Spectrum, während er sich links in C64 auf die Suche macht.

Also macht sich Bobby auf, um die verlorenen Brüder zu suchen und mit ihnen wieder nach Hause zu rollen. In der Außenwelt angekommen, merkt er schnell, warum seine Mutter ihn früher so oft gewarnt hat, denn die Metaplanes sind

ein riesiges Labyrinth mit einer Vielzahl von Gängen, Kreuzungen und Steigungen. Hebebühnen und Katapulte machen einige Strecken zu Einbahnstraßen. Wenn man nicht alle Züge kartografiert, hat man sich schnell verirrt, und es geht einem nicht besser als seinen Brüdern, die man finden und retten soll.

Und bevor man einen seiner Brüder retten kann, muß man ihn erst noch finden. Das dauert einen Großteil der Spielzeit, weil diverse Fallen lauern. Da gibt es zum Beispiel die hämisch grinsende schwarze Kil-

ler-Murmeln (Marble Madness läßt grüßen) und Steinblöcke, die Bobby zu zermalmen drohen. Da heißt es dann geschickt um alle Hindernisse kurven, sonst gibt es einen Zeitabzug. Zum Glück kann man nur an einigen Stellen herunterfallen, so daß die Steuerung im großen und ganzen problemlos ist.

Hat man dann durch etwas Glück einen seiner Brüder gefunden, muß man ihn durch das ganze Labyrinth zurückschieben, sofern man sich noch erinnert, wo der Ausgang ist. (gn)

GRAFIK	93 ★	_____
SDUND & MUSIK	0 ★	_____
HAPPY-WERTUNG	82 ★	_____

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
The Edge
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



Geht so

Bobby Bearing ist für den Spectrum ein überdurchschnittliches Programm, das durch seine Grafik und einige nette Ideen durchaus gefallen kann. Auf dem C64, wo ich es vornehmlich gespielt habe, bleibt es hinter meinen Erwartungen zurück. Die Grafik ist in bester Spectrum-Manier einfarbig, geredet so, als ob man einen Spectrum-Emulator verwendet hätte. Hier hätte man meiner Meinung nach mehr machen

können. Allerdings darf man nicht vergessen, daß Farb-Orgien bei diesem Spielprinzip tehl am Platz sind.

Ich konnte mich lunge Zeit des Eindrucks nicht erwehren, daß Bobby Bearing nicht nur monochrom, sondern auch recht monoton ist. Man fährt eigentlich die ganze Zeit durch ein Labyrinth, wo einlge wenig schwierige Aufgaben warten. Das Spiel macht aber erst so richtig Spaß, wenn man endlich einen Bruder gefunden het, den man durch das Labyrinth schleben muß. Dann tangen nämlich die Probleme erst an, und die Spannung steigt en Punkten, die vorher todlangweilig waren. Die tote Begleitmusik ist leider nur bei der C64-Diskettenversion zu hören. (gn)



Gut!

Mein erster Eindruck von Bobby Bearing war: Schlecht von »Spindizzy« gekleut. Doch einlge Runden mit diesem höchst emüsanten Spiel haben mich eines Besseren belehrt. Obwohl die gratische Gestellung sehr en Spindizzy erinnert, ist das Spiel selber völlig anders und erfordert ganz andere Fähigkeiten vom Spieler.

Sehr positiv flei mir aut, daß der Spieler nicht von der Spielfläche fellen kann, was bei Spin-

dizzy die Todesursache Nummer eins ist. Allerdings können Sie von höhergelegenen Punkten auf tiefergelegene herunterfallen, was Bobby mit einem herrlich enzuschauenden Blinzeln kommentiert.

Überhaupt sehen die Beerings sehr niedlich und die schwarzen Klier-Murmeln sehr böse aus – und ein plattgewalzter Bobby ist einfach mittelderrgend. Alles in allem eine originelle Grafik, die motlvort, noch einmal zu spielen.

Noch ein Pluspunkt: Het man sich mal in eine Sackgasse verannt, manövriert ein Tastendruck aus der mißlichen Situation heraus, was eber zu Lasten der Spielzeit geht. All diese Kleinigkeiten machen Bobby Bearing recht spielbar, ohne das Programm zu simpel zu machen. (bs)



Scooby-Doo

Auf den Hund gekommen: Der amerikanische Cartoon-Held Scooby-Doo wagt sich ins Schloß der Geheimnisse

Dieses Programm ist nicht das Spiel zu einem Kino-Film, nicht das Spiel zu einer TV-Serie, aber das Spiel zu einer Comic-Figur! Der Zeichentrick-Hund Scooby-Doo stammt aus der Cartoon-Schmiede der amerikanischen Firma Hanna-Barbera, die uns unter anderem schon Klassiker wie »Familie Feuerstein« bescherte. Die Abenteuer von Scooby-Doo und seinen Freunden sind hierzulande aber relativ unbekannt. Dabei hat das Softwarehaus sehr auf den Wiedererkennungswert spekuliert (der in England und Amerika auf jeden Fall klappt) und viel Geld in

die Lizenzgebühren investiert.

Die Entstehungsgeschichte des Spiels ist recht abenteuerlich. Mehrere Programmierer versuchten sich an Scooby-Doo, doch dann wurde ein ums andere Mal das Handtuch geworfen.

Doch genug in den Annalen der Software-Geschichte geblättert; wenden wir uns lieber dem Spiel zu. Fünf Kumpels von Scooby-Doo wollen ein verfallenes Schloß erforschen, doch sie werden von unheimlichen Gestalten gefangenegenommen. Unheimliche Stimmen wispern sich auf den Gängen was zu (schließlich befinden wir uns in einem Spuk-

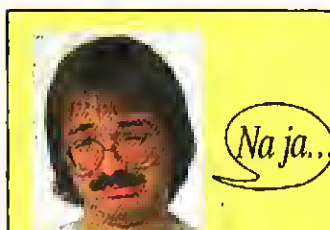
GRAFIK	41 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	28 ★	

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Elite Systems
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Schloß und nicht in einem Neubau). Aus ihrem Raunen und der leicht kontusen Anleitung kann man schließen, daß der Burgherr gar Gräßliches mit den Opfern vorhat. Die näheren Umstände sind nicht weiter wichtig. Hauptsache, der Wunderhund Scooby-Doo pirscht sich ins Schloß, um seine Freunde zu retten.

In vier Levels muß der Vierbeiner, der im Spiel übrigens aufrecht geht, das Ziel erreichen, um seine Freunde zu befreien. Dazu muß er jeweils vier Stockwerke durchlaufen und bis zum Ende der obersten

Etage gelangen. Dieses Unterfangen erschweren böse Geister, die plötzlich auftauchen und bei Berührung eines der fünf Leben kosten. Durch Feuerknopfdruck teilt der brave Hund ein paar kräftige Boxhiebe aus, um die Monster zu vernichten. Aber es gibt auch angenehme Überraschungen: Für das Aufsammeln eines jeden herumliegenden »S«-Kästchens bekommt man ein Extra-Leben gutgeschrieben. Schafft man alle vier Spielstufen, geht das Programm mit Level 1 wieder von vorne los. (hl)



Na ja...

Schon bei meiner ersten Scooby-Doo-Runde tuchte ich über eine spielerische Macke, die das ganze Programm fast unbrauchbar macht. Die Geister, die plötzlich vor den Türen entstehen, tauchen viel zu schnell auf. Man hat oft gar nicht die Möglichkeit, noch auszuweichen oder sich zu wehren. Und nichts ist frustrierender und für den Spielspaß tödlicher, als wenn man ohne eigenes Verschulden ein Leben verliert.

Auf der anderen Seite hat man keine Schwierigkeiten, traumhafte High Scores zu erzielen. Man steuere Scooby-Doo einfach so an den äußersten rechten Bildrand, daß er nach links scheidet und halte den Feuerknopf gedrückt. Die Monster greifen jetzt nur von links an und werden sofort getroffen. Wer eine halbe Million Punkte und mehr einkassieren will, dem sei diese Methode empfohlen.

Diese beiden Schwachpunkte könnten höchstens noch durch weltbewegende Grafik und eine geniale Spielidee wettgemacht werden, doch das ist leider nicht der Fall. Der Spielablauf ist ausgesprochen stupide: Lauten, Springen, Boxen und Ärgern, daß man für dieses Programm sein Geld ausgegeben hat. (hl)



Hilfe!

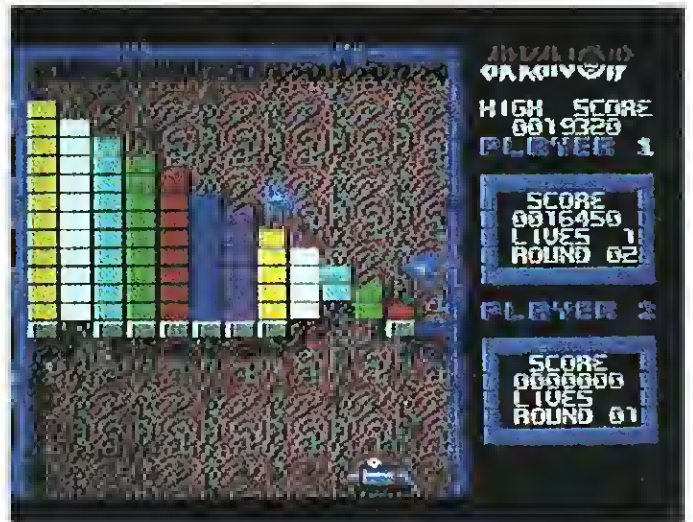
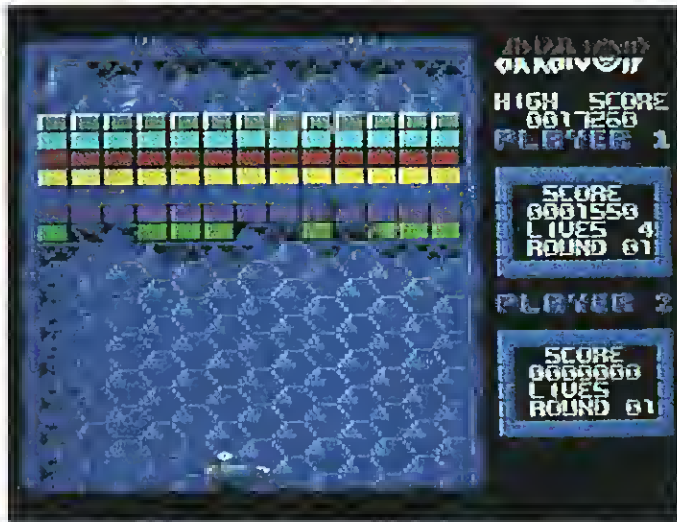
Viel Gelächter gab es vor einigen Wochen, als wir eine alte Pressemitteilung der Firma Elite entdeckten. Ende 1985 lautete der Stand der Dinge wie folgt: Scooby Doo sollte ein interaktiver Comic am Bildschirm werden. Die dazu gehörende grafische Programmiersprache sowie die Bilder waren schon fertiggestellt. Lediglich einige Kontrollroutinen würden noch fehlen. Gerüchte besagen, daß einige Wochen später der Program-

mierer festgestellt hat, daß der Spectrum nicht auf ein Megabyte ausgebeutet werden kann, und deswegen das Projekt wegen Speicherknappheit aufgab.

Das Endprodukt hat mit einem innovativen Comic-Spiel überhaupt nichts zu tun. Nein, wir sehen einen Hund Leitern auf und ab rennen und Geister verprügeln.

Vom Spielerischen her ist das schlicht und einfach schrecklich. Wie Heinrich schon näher ausgeführt hat, wird der Spieler derart schikaniert, daß er eigentlich schon nach wenigen Minuten den Joystick ins Korn werfen sollte.

Es gibt nur eins, was mir an Scooby Doo gefällt: Die flotte, gut komponierte Musik. Ansonsten kann man dieses Programm vergessen. (bs)



Arkanoid

Dieses Spiel löste einen neuen Breakout-Boom aus. Arkanoid ist die Umsetzung des gleichnamigen höchst erfolgreichen Automaten.

Als Arkanoid vor einigen Monaten in den Spielhallen erschien, hielt man den Hersteller für verrückt. Die mehrere Jahre alte Idee von Breakout wieder aufzuwärmen, konnte eigentlich nur schiefgehen. Doch die Spielhallen-Fans hielten sich nicht an diese Prognosen und machten Arkanoid zu einem der erfolgreichsten Automaten im Herbst 1986.

Arkanoid hat eine nette Hintergrundstory: Der »Dimension Changer« hat das große Raumschiff Arkanoid zerstört. Nur eine kleine Vaus-Kapsel konnte dem Desaster entfliehen. Nun muß sich die Vaus-Kapsel

durch 32 verschiedene Verteidigungs-Ebenen durchschlagen, um danach dem Dimension Changer gegenüberzutreten, die Zeit zurück zu drehen und die Arkanoid wieder herzuzaubern.

Die 32 Ebenen bestehen aus vielen rechteckigen Blöcken, die mit einer Energiekugel zerstört werden müssen. Die Vaus-Kapsel bildet eine Art Tennis-Schläger, mit dem man die Kugel auf diese Blöcke schleudert. Verliert man eine Kugel, ist auch gleich eines von fünf Leben hinüber.

Hinter manchen Blöcken versteckt sich jeweils eines von sieben Extras. Wird der Block

GRAFIK	76 ★	<div style="width: 76%;"></div>
SOUND & MUSIK	91 ★	<div style="width: 91%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	85 ★	<div style="width: 85%;"></div>

**C64 (Schneider CPC, Spectrum, Atari XL/XE/ST, MSX) ★ Imagine
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

mit der Kugel getroffen, sinkt eine Extra-Kapsel zu Boden. Wenn Sie dieses Extra mit der Vaus-Kapsel auffangen, gibt es neben vielen Punkten eine zusätzliche Ausstattung.

Die Extras werden durch einzelne Buchstaben gekennzeichnet. Ein »C« bedeutet, daß der Ball am Schläger kleben bleibt und erst wieder auf Knopfdruck in Richtung Blöcke fliegt. Das »E« verbreitert den Schläger, so daß man die Energiekugel leichter trifft. Das »L« gibt Ihnen einen Laser, mit dem Sie schneller die Blöcke vernichten können. Ein »B« öffnet

eine Dimensions-Lücke, durch die Sie in den nächsten Level entfliehen können. Unangenehm wird's, wenn Sie ein »D« erwischen, denn das spaltet Ihre Energie-Kugel in drei kleinere auf, die nun mit wahnsinniger Geschwindigkeit über den Bildschirm fegen. Ein »P« gibt Ihnen ein Extraleben und mit einem »S« können Sie die Kugel etwas verlangsamen, was im weiteren Verlauf des Spiels bitter nötig wird. Die Kugel hat nämlich die unangenehme Angewohnheit, laufend schneller zu werden.


(bs)



gehört. Programmierer Mertin Galway hat hier wirklich das Letzte aus dem Soundchip des C64 gekitzelt, und ein elektronisches Schlegzeug (komplett mit Händeklatschen) sowie Hall- und Echoeffekte programmiert, wie es sie bisher nicht gab.

Wir hier in der Redaktion dürfen uns zu den glücklichen Menschen zählen, die eine NCE-Maus im Schrank haben und damit Arkanoid spielen können. Ein Paddle ist ein brauchbarer Mausersatz. Wer dagegen nur Joystick und Tastatur sein eigen nennt, der wird Arkanoid eher hassen als lieben. Die Steuerung des Schlägers ist so unpräzise, daß man lieber zu Krakout greift, das sich wunderbar mit dem Joystick spielen läßt.

(bs)



sehr gut, der Sound sogar ausgezeichnet. Von Martin Galway ist man ja einiges gewohnt, aber seine Trommelwirbel bei der Titelmusik und die Sound-Effekte mit Nachhall-Effekt mechen ihm so leicht keiner nach.

Die Grafik ist eine nahezu optimale Umsetzung des Automaten und das Programm spielt sich auch so gut wie das Original. Aber das leider nur, wenn man eine NCE-Maus oder ein Paddle hat, denn die Joystick-Abfrage ist ausgesprochen lehm. Vor allem, wenn das Spiel etwas schneller wird, hat man kaum eine Chance mehr. Scheide, scheide, denn ansonsten ist Arkanoid eines der fesselndsten Programme, die man sich nur danken kann und ein Muß für alle Paddle- und Maus-Besitzer.

(hl)



Wenn der Schuh für den nächsten Schritt nicht mehr paßt, . . .

. . . sollten Sie einen anderen probieren:

Computer persönlich

Das aktuelle Fachmagazin für Personal Computer

■ Wenn Sie jetzt den Schritt vom Heim-Computer zur professionellen Anwendung eines Personal Computers planen ■ Wenn Sie beruflich bereits einen Personal Computer benutzen ■ Wenn Sie selbst professionell programmieren ■ Wenn Sie regelmäßig Informationen über das breite Produktangebot auf dem Personal Computer-Markt benötigen ■ Wenn Sie Tests über Hard und Software für den professionellen Einsatz suchen ■ Wenn Sie Ihr eigenes System möglichst effizient einsetzen wollen, dann ist »Computer persönlich« genau Ihre Zeitschrift.

Die konsequente Ausrichtung auf professionelle Anwendungen bietet Ihnen alle wichtigen Informationen. Und das immer aktuell, alle 14 Tage, jeweils am Mittwoch bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder im Computer-Fachgeschäft.



Gutschein für ein kostenloses Probeexemplar

Senden Sie mir die neueste Ausgabe von »Computer persönlich« kostenlos als Probeexemplar.

Zur Anforderung Ihres kostenloses Probeexemplares einfach den nebenstehenden Gutschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in ein Kuvert stecken und einsenden an:

**Markt & Technik,
Verlag Aktiengesellschaft,
»Computer persönlich«
Abonnenten-Service,
Postfach 1304,
8013 Haar
bei München.**

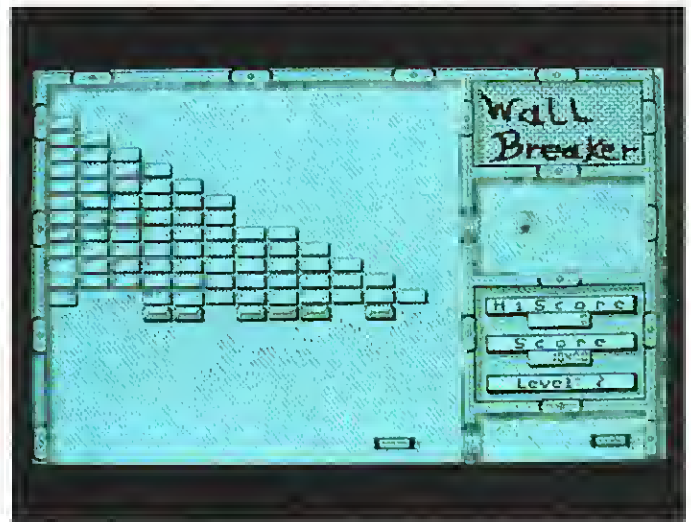
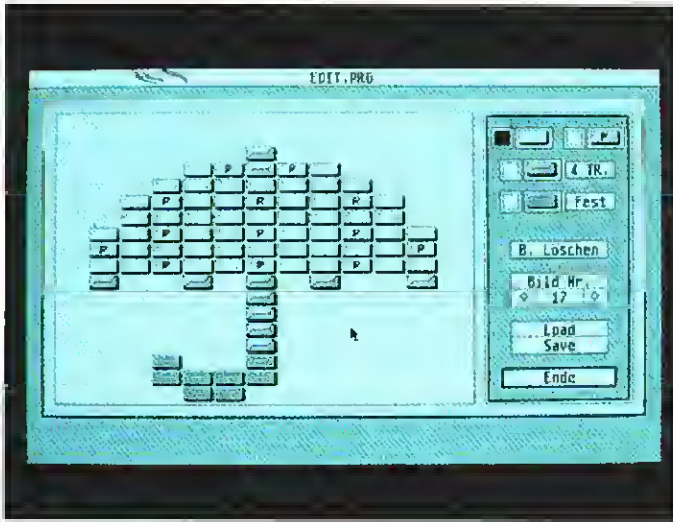
Wenn mir »Computer persönlich« zusagt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Computer persönlich« dann regelmäßig alle 14 Tage per Post frei Haus geliefert und bezahle pro Jahr nur DM 98,- statt DM 143,- Einzelverkaufspreis. Zustellung und Postgebühren übernimmt der Verlag. Dieses Angebot gilt nur in der Bundesrepublik Deutschland einschließlich West-Berlin. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Name, Vorname									
Straße									
PLZ			Ort						
Datum					I. Unterschrift				

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, »Computer persönlich«-Abonnenten-Service, Postfach 1304, 8013 Haar bei München, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum					2. Unterschrift				





Wall Breaker

Bälle, Schläger und kein Ende: Wall Breaker ist eine moderne Breakout-Variante für ST und Amiga.

Auf den letzten Seiten haben wir Ihnen bereits einen ganzen Schwung von Neuauflagen des alten Breakout-Spielprinzips vorgestellt. Und – richtig geraten – auch »Wall Breaker« nimmt sich dieses Themas an. Es läuft exklusiv auf allen STs mit Monochrom-Monitor; eine Amiga-Version ist auch angekündigt, erreichte uns aber leider nicht mehr rechtzeitig zum Redaktionsschluss. Die ST-Version hat einen besonderen Stellenwert, denn die meisten Spiele für diesen Computer setzen unbedingt einen Farb-Monitor voraus.

Wie bei »Arkanoid« steht der Schläger, den Sie steuern, am

unteren Bildschirmrand und kann nach links und rechts bewegt werden. Das Spielgefühl ist dadurch besser als bei Krakout, was auch der präzisen Steuerung mit der Maus zu verdanken ist.

Wall Breaker bietet einige Extras. Es gibt Steine, die bei einem Ball-Kontakt sofort verschwinden, andere, die dazu erst zwei- bis fünfmal getroffen werden müssen und Spezial-Steine. Wird solch einer abgeschossen, rieselt per Zufall eines der folgenden Extra-Symbole herunter, das Sie mit dem Schläger erwischen sollten: ein Extra-Leben, ein Punkte-Bonus, einen größeren oder einen klebrigen Schläger,

GRAFIK	72 ★	<div style="width: 72%;"></div>
SOUND & MUSIK	19 ★	<div style="width: 19%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	86 ★	<div style="width: 86%;"></div>

**Atari ST (Amiga)
Schwab Software
59 Mark (Diskette)**

an dem der Ball haften bleibt. Es gibt auch ein Symbol, durch das Sie gleich in den nächsten Level springen können. Die hilfreichsten Extras sind »Hilfe« und »Laser«. Beim einen steuert das Programm den Schläger vollautomatisch mit, bis ein weiteres Extra erwischt wird; beim anderen kann man durch Mausknopfdruck Steine auch wegschießen. Drückt man während des Spiels ohne Laser aufs Knöpfchen, beschleunigt man das Tempo des Balls. Und wem's gar zu hektisch wird, dem hilft ein Symbol, das für Ver-

langsamung sorgt.

Man kann keine Extras horten, denn sobald man Symbol Y erwischt, geht die Wirkung von Symbol X flöten. Während des Spiels muß man sich oft in Sekundenschnelle entscheiden, ob man ein neues Extra aufsammeln oder das alte lieber behalten will.

Wall Breaker hat 50 Bilder, die man dank eines leicht zu bedienenden Editors beliebig verändern kann. Es ist die einzige moderne Breakout-Variante, die wir in diesem Sonderheft testen, bei der ein Editor gleich mit dabei ist. (hl)



Gut!

score aufstellte, machte er eine Bildschirm-Hardcopy und pinnte sie an die Wand! Der aktuelle Champion ist unser Matthias »Wall-Rossi« Rosin, der es auf 310980 Punkte brachte – ohne an den Levels herumzueditieren, versteht sich!

Durch den Editor und den relativ günstigen Preis wird diese fesselnde Breakout-Variante fast schon zu einem Muß für ST-Besitzer. Perfekt ist das Programm allerdings nicht. In Sachen Abwechslung gefällt mir Krakout zum Beispiel besser. Schade auch, daß sich das Programm partout weigert, mit einem Farbmonitor zusammenzuarbeiten.

Trotz kleiner Mängel ist Wall Breaker eines der wenigen Top-Spiele, die es für den ST mit Monochrom-Monitor gibt. (hl)

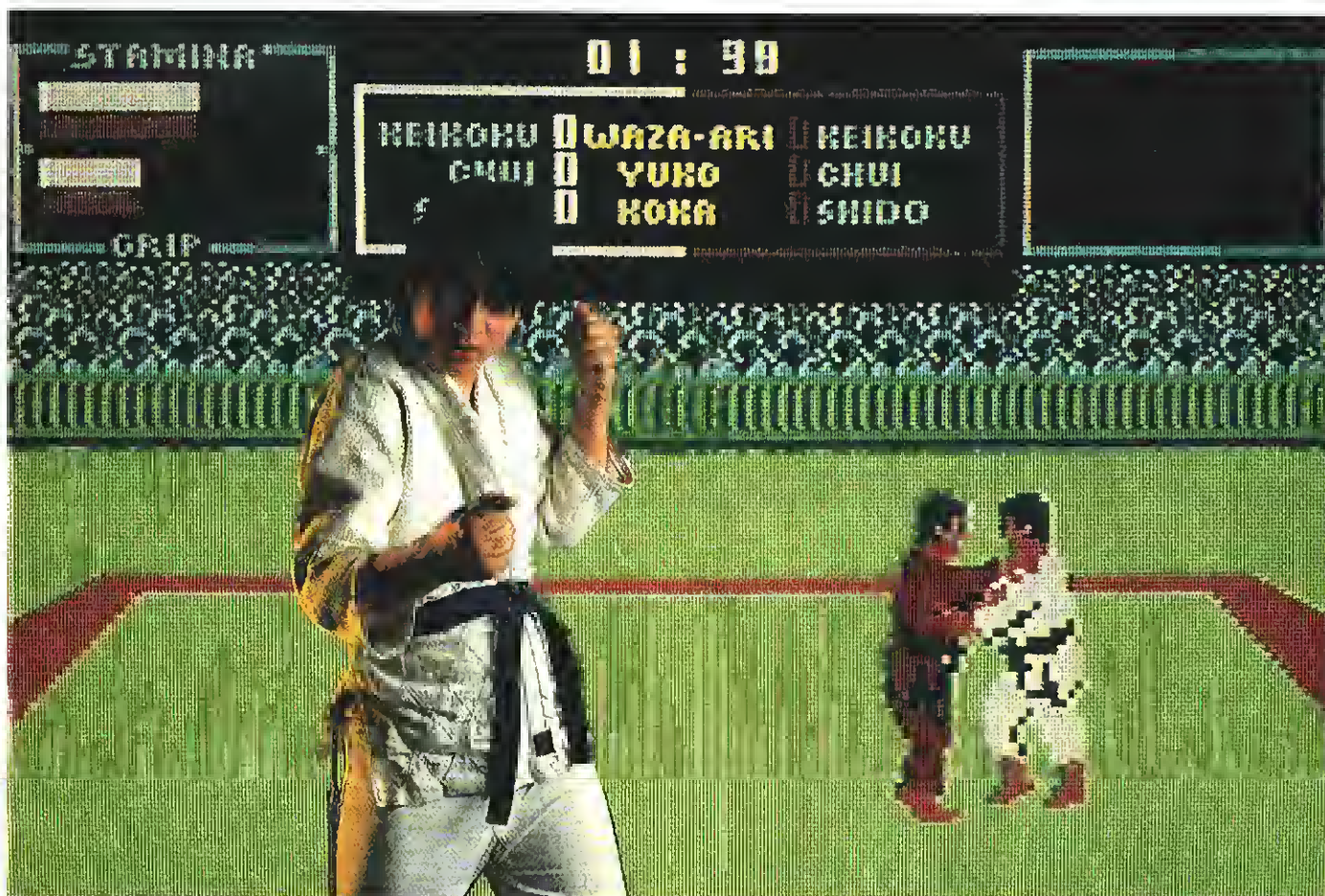
Oh ihr lieben Software-Götter, was ist dieses Programm doch für ein Hochgenuß! Es ist kein Spiel zu einem Film, es ist keine Umsetzung des jüngsten Killer-Spieleautomaten und es hat auch keine 80seitige Hintergrund-story. Das Spiel ist furchtbar simpel, aber durchaus in der Lage, eine gesamte Redaktion auf den Kopf zu stellen. Bei uns ist sogar eine Wall-Breaker-Ruhmeswend entstanden: Immer, wenn ein Redakteur einen neuen High-



Super!

Wall Breaker hat etwas, was ich den »Shenghei-Effekt« nennen möchte. Wie »Shanghai« kann Wall Brecker ganze Redaktionen lehmiegen, weil jeder dieses Programm spielen will. Es kenn zu einer regelrechten Sucht werden, mit dem kleinen Ball Formtionen abzuräumen. An einigen Tagen mußte man mich mit mittlerer Gewaltwendung von der Maus entfernen, damit auch andere mal spielen konnten.

Wall Breaker ist schnell, hat eine gut animierte Grafik und ist ungemain abwechslungsreich. Die verschiedenen Zusatzfunktionen haben das gute alte Breakout so welt aufgepeppt, daß es eine echte Herausforderung ist. Es ist ständig etwas auf dem Bildschirm los, und man muß darauf achten, die richtigen Teile zu fangen und gleichzeitig den Ball nicht ins Aus gehen zu lassen. Des ist zwar sehr anspruchsvoll, aber ohne große Probleme zu schaffen. Die eingebauten Level sind teilweise ungeheuer schwer und erfordern neben guten Reaktionen auch eine Portion Glück. Aber auch das macht Wall Breaker so interessant, weil eintech kein Spiel wie das andere ist. Für mich ist es derzeit eines der absolut besten Spiele für den Atari ST. (gn)



Sport-Spiele

München: Zwei Jungen in gefährliches Karate-Duell verwickelt. Hamburg: Wieder ein Motorradfahrer aus der Kurve geflogen. Frankfurt: Neuer Weltrekord im 100-Meter-Sprint. Berlin: Dänischer Triumph beim Davis-Cup. Hannover: Nigeria gewinnt die Fußball-Weltmeisterschaft. Deutschland: Ein Land im Sportpielfieber.

So oder so ähnlich klingen die täglichen Schlagzeilen, von denen nur ein paar Leute Notiz nehmen. Sie sind das Ergebnis einer ungebrochenen Sportspiel-Welle, die jung und alt vor dem Bildschirm vereint. Was 1984 mit Summer Games I begann, findet heute in vielerlei Art seine Fortsetzung. Von den klassischen olympischen Disziplinen ist man mittlerweile schon größtenteils abgekommen. Die Software-Firmen versuchen, immer mehr ausgefallene Sportarten auf den Computer umzusetzen.

Am schwersten ist diese Aufgabe noch immer bei den Mannschaftsspielen, wenn der

Computer die Mitspieler halbwegs intelligent steuern soll. Denn was nützt schon der begabteste Balkünstler, wenn die Mitspieler sich völlig unsinnig verhalten? Wenn die Programmierer dieses Problem nicht in den Griff bekommen, ist das gesamte Programm meist unspielbar. Es gibt aber schon Programme wie »Two on two Basketball«, bei denen der Computermitspieler intelligent reagiert und nicht zur Belastung des Spielers wird.

Bei den Sportarten überwiegen eindeutig die Disziplinen, bei denen nur ein menschlicher Akteur auftritt. Hier gibt es derzeit alles, was man sich nur vorstellen kann. »World Games« und »Blood 'n Guts« dokumentieren den Hang zum Außergewöhnlichen sehr deutlich. Oder haben Sie schon einmal Katzenwerfen (Blood 'n Guts) oder Bierfaßspringen (World Games) gespielt? Auch die Zukunft hat schon begonnen, denn Programme wie Xeno oder Hypaball wollen uns schon heute einen Vorgesmack auf die Spiele von morgen geben.

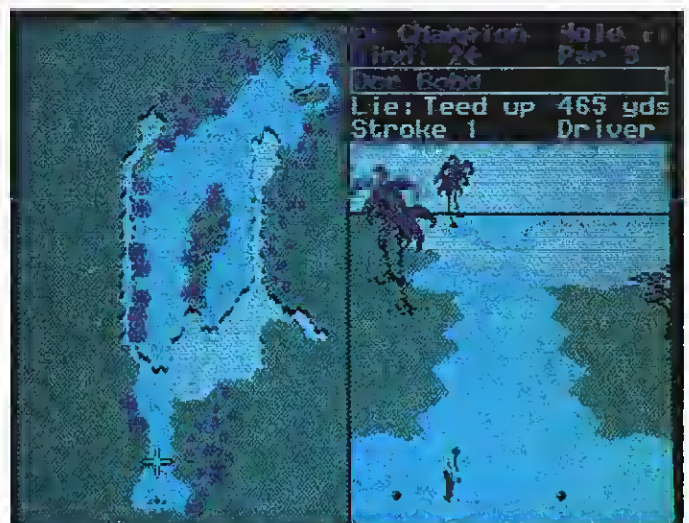
Was bei den Sport-Spielen wirklich erstaunt, ist die Tatsache, daß sie zu den Programmen gehören, die man problemlos mit den Eltern oder den Großeltern spielen kann. Es kommt vor, daß man die vorher sehr mißtrauische Oma nur noch mit mittlerer Gewaltanwendung vom Joystick weg bekommt, weil sie unbedingt einen neuen Weltrekord beim Skispringen aufstellen will. Sie widerlegen auch am besten die Behauptung, daß es für den Computer nur stumpfsinnige Ballerspiele gibt. Sie sind nicht so schwer wie Simulationen, Adventures oder Rollenspiele zu erlernen und sorgen für besonders viel Spaß, wenn eine ganze Gruppe sich vor dem Computer zusammenfindet.

Besonders interessant wird es, wenn zwei Mitspieler direkt gegeneinander antreten können. Das steigert nochmals die Spannung. Für solche Programme sollte man sich aber etwas mehr Zeit reservieren, denn es ist nicht sonderlich befriedigend, zwei Spielern bei einem Tennismatch über fünf

Sätze zuzusehen. Es gibt aber auch Bildschirm-Duelle, die nicht mehr als zwei Minuten dauern.

Einige Fortschritte bei den Sport-Spielen haben viele Anhänger dieses Genres dankbar zur Kenntnis genommen. Die Steuerung ist wesentlich intelligenter geworden. An die Stelle des rhythmischen Traktierens des Feuerknopfes und des gewaltsamen Hin- und Herzerrens des Joysticks ist eine gefühlvolle und joystickschonende Steuerung getreten. Heute ist mehr das Feingefühl des Spielers gefragt, der oft Bewegungsabläufe bei der Sportart nachempfinden muß. So zählten sie dann zu den echten Geschicklichkeits-Spielen und sind keine reinen Kraftproben mehr. Das macht sich sowohl im Joystickverschleiß als auch beim Spielspaß bemerkbar. Schließlich gibt es nur wenige, die sich nach einem ausgedehnten Bildschirm-Zehnkampf über den schmerzenden Oberarm und die Blasen an den Händen freuen.

(gn)



World Tour Golf

Auch auf dem IBM und kompatiblen PCs läßt sich golfen. Beim »World Tour Golf« ist sogar ein Construction Set dabei.

Als verspäteter Abschluß der seit 1986 grassierenden Golfspiel-Welle kommt nun »World Tour Golf« von Electronic Arts auf den Markt.

Bis zu vier menschliche Spieler können bei einer Partie mitmachen. Sind es weniger, steuert der Computer auf Wunsch einige der Spieler und wird so zu einem schwer zu schlagenden Gegner. Jedem Spieler darf man einen Namen geben und außerdem verschiedene Spiel-Parameter einstellen: Wie kräftig ist er, wie genau kann er schlagen, wie gut ist er beim Herauswinden aus kritischen Situationen wie

Bunkern oder Wäldern? Diese Parameter werden beim Verlassen des Programms automatisch gespeichert, so daß man nicht jedesmal aufs neue die Spielernamen eintippen muß.

Hat man sich dann noch einen der vielen Golf-Kurse ausgesucht, geht es auch schon am ersten Loch los. Der Bildschirm ist in zwei Hälften geteilt. Auf der linken sieht man eine große Übersichtskarte, die das jeweilige Loch aus der Vogelperspektive zeigt. Rechts sieht man eine perspektivische Darstellung des Golfers und der Umgebung, an der sich Hindernisse

GRAFIK 82 ★

SOUND & MUSIK 33 ★

HAPPY-WERTUNG 90 ★

MS-DOS (C64)

Electronic Arts

59 Mark (Diskette)

besonders einfach erkennen lassen. Darüber befindet sich eine kleine Anzeigentafel, die beispielsweise die Entfernung zum Loch und die aktuellen Bodenverhältnisse anzeigt. Wenn Sie auf das Grün kommen, zoomt die Vogelperspektive heran, so daß Sie zielgenau einlochen können.

Sie haben die Wahl zwischen 14 Schlägern, die an die verschiedenen Bodenverhältnisse angepaßt sind. Der Schleg wird durch insgesamt viermaliges Drücken der Return-Taste ausgelöst. Nicht nur die Stärke, sondern auch die

Abdrift des Balles wird so bestimmt.

Sollten Ihnen die mitgelieferten 20 Golfkurse jemals langweilig werden, gibt es ein eingebautes Construction Set, mit dem Sie jederzeit Ihren persönlichen Kurs basteln können. Sie können sowohl aus Teilen alter Kurse einen neuen Kurs entwickeln, als auch beim Punkt Null anfangen.

Technischer Hinweis für PC-Besitzer: Für den Betrieb von World Tour Golf benötigen Sie sowohl mindestens 256 KByte RAM wie auch eine CGA- oder Hercules-Grafikkarte. (bs)



Super!

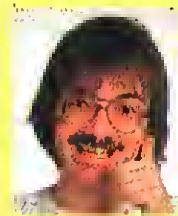
Man sollte sich doch niemals auf etwas festlegen. So hielt ich beispielsweise »Leader Board« auf dem Atari ST für das Beste, was es an Computer-Golf gibt. Und dann kommt ein halbes Jahr später ein Nachzügler der Golf-Welle, der nochmals um Klassen besser ist.

World Tour Golf stimmt von vorne bis hinten. Dee fängt schon bei der Spielerauswahl mit den genzen Parametern und Handicaps an und hört beim hervor-

genden Construction Set auf. Dabei ist immer Platz für einen kleinen Gag: So stößt der Golfer bei einem schlechten Schlag Comic-artige Flüche (*%\$#!) aus. Auch die Herkunft aus dem Fantasy-Genre konnten die Programmierer nicht ganz verleugnen: So kann man im Construction Set nicht nur Kühe, sondern auch ausgewachsene Drechen auf dem Golfplatz postieren.

Hingelassen bin ich euch davon, wie konsequent man die grafischen Möglichkeiten der MS-DOS-Kompetiblen ausgenutzt hat.

World Tour Golf gehört neben Starflight zu den Spielen, die unbedingt neben einem MS-DOS-Computer liegen sollten. Eine C64-Version ist übrigens in Vorbereitung. (bs)



Super!

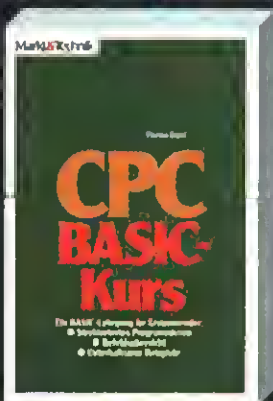
Nachts träume ich mitunter schon von kleinen weißen Bällen, die wehrlose Disketten verneschen - das sind eindeutig die Auswirkungen der allgemeinen Golf-Welle. Mein bisheriger Favorit in dieser Richtung war »Leader Board«, doch World Tour Golf ist nochmal eine Klasse besser. Das ist um so bemerkenswerter, als daß uns nur die MS-DOS-Version vorliegt. Auf einem PC ein tolles Spiel zu programmieren, ist bekanntlich nicht gerade

eine der einfachsten Aufgaben.

Neben der beeindruckenden perspektivischen Grafik heben es mir vor allem die spieltechnischen Feinheiten an. So finde ich die Idee mit den Computergegnern, denen man beim Spielen zusehen kann, hervorragend. Selbst eine Runde allein wird so zum nerveneufreibenden Duell.

Während man bei Leader Board vier neue Kurse als Zusatz-Programm kaufen muß, wird man bei World Tour Golf geradezu von Kursen erschlagen. Das Construction Set garantiert dann endgültig die langanhaltende Spielmotivation. Ich hoffe nur, daß die angekündigte C64-Umsetzung das hält, was das PC-Original verspricht: optimales Golf-Vergnügen! (hl)

Bücher zu Schneider CPCs und Joyce



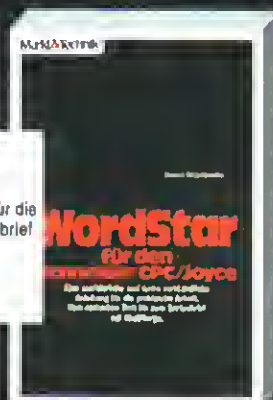
T. Erpel
CPC-BASIC-Kurs
1985, 376 Seiten
Ein BASIC-Lehrgang für Einsteiger:
strukturiertes Programmieren,
Befehlsübersicht, unterhaltsame
Beispiele.
Best.-Nr. MT 828
ISBN 3-89090-167-0
DM 46,-/sFr 42,30/öS 358,80



E. Zehendner
Des Z80-Buch
1987, 682 Seiten
Assembler - Datenstrukturen -
Programmaufbau
Best.-Nr. 90219
ISBN 3-89090-219-7
DM 59,-/sFr 54,30/öS 460,20



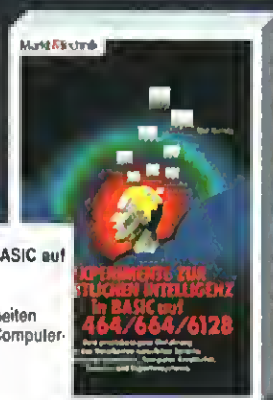
C. Strauß
Schneider-CPC-Grafik-Programmierung
1986, 231 Seiten.
Die faszinierende Welt der Grafik, erklärt
an zahlreichen Anwendungsbeispielen. Mit
vielen Tips & Tricks: BASIC-Befehls-
erweiterung, Sprites, Hardcopy-Routinen.
Best.-Nr. 90182
ISBN 3-89090-182-4
DM 46,-/sFr 42,30/öS 358,80



G. Jürgensmeier
WordStar für den Schneider CPC
1985, 435 Seiten.
Eine ausführliche und leichtverständliche Anleitung für die
praktische Arbeit. Vom einfachen Text bis zum Serienbrief
mit MailMerge.
Best.-Nr. MT 90180
ISBN 3-89090-180-8
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20



J. Hückstädt
Textverarbeitung mit LocoScript
1986, 246 Seiten
Ein unentbehrliches Lehrbuch und Nachschlagewerk für jeden
Joyce-Besitzer: Texte schreiben, aufbereiten und drucken.
Best.-Nr. 90198
ISBN 3-89090-198-0
DM 39,-/sFr 35,90/öS 304,20



O. Hartwig
Experimente zur Künstlichen Intelligenz in BASIC auf
CPC 464/664/6128
2. Quartal 1987, ca. 300 Seiten
Eine praxisbezogene Einführung in das Verarbeiten
natürlicher Sprache, Wissensrepräsentation, Computer-
Kreativität, Robotics und Expertensysteme.
Best.-Nr. 90473
ISBN 3-89090-463-4
DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20



J. Hückstädt
CP/M-Plus-Anwenderhandbuch CPC 6128/Joyce
1986, 256 Seiten.
Ein unentbehrliches Nachschlagewerk für die praktische Arbeit mit
CP/M Plus und seinen Hilfsprogrammen. Mit zahlreichen Beispielen
und ausführlichen systemspezifischen Daten zur internen
Speicherorganisation und zu Schnittstellen.
Best.-Nr. 90197
ISBN 3-89090-197-2
DM 46,-/sFr 42,30/öS 358,80

**Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fach-
abteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel,
in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem
Buchhändler.**

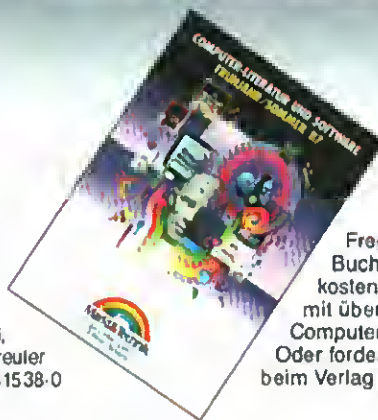
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.


Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.

SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,

ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526, Ueberreuter
Media Handels- und Verlagsges. mbH Großhandel, Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0



Fragen Sie bei Ihrem
Buchhändler nach unserem
kostenlosen Gesamtverzeichnis
mit über 200 aktuellen
Computerbüchern und Software.
Oder fordern Sie es direkt
beim Verlag an!



Konami's Golf

Laßt Schläger sprechen auf sattem Grün - eine Golf-Simulation lockt von Loch zu Loch.

Golf-Simulationen gehörten zweifelsohne zu den Rennern der letzten zwölf Monate. Spiele dieses Genres kamen aber ausnahmslos aus den USA und erschienen für Computer, die in Amerika großen Erfolg haben. Während IBM-, Commodore 64- oder Amiga-Besitzer zwischen mehreren Golf-Simulationen wählen können, sitzen die Anhänger des europäischen Bestseller-Computers Schneider CPC etwas auf dem Trockenen.

Seit einigen Wochen gibt es nun »Konami's Golf« für den

Schneider, ein Programm, das diese Marktstücke schleunigst behaben soll. Ein oder zwei Spieler können ihr Golf-Glück auf einem Platz versuchen, der nur neun Löcher hat. Das entspricht nicht ganz dem richtigen Golf-Sport, denn hier geht es bei 18 Löchern zur Sache.

Es gibt zwei Spiel-Modi: Bei »Stroke Play« gewinnt derjenige, der für alle neun Löcher die wenigsten Schläge benötigt. Bei »Match Play« wird hingegen jedes Loch einzeln gewertet. Der erste Spieler, der bei fünf Löchern weniger Schläge benötigte als sein

GRAFIK	40 ★	=====	
SOUND & MUSIK	16 ★	=====	
HAPPY-WERTUNG	39 ★	=====	

Schneider CPC (Spectrum)
Imagine
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Gegner, gewinnt. »Match Play« kann man nur zu zweit spielen, da kein Computer-Gegner zur Verfügung steht.

Zwei Holz-, acht Eisenschläger sowie Pitching Wedge, Sand Wedge und Putter befinden sich im Schlägerrepertoire. Auf dem Bildschirm sieht man den Platz sowohl aus der Vogelperspektive als auch aus der Sicht des Spielers. Nun wählt man den Schläger und positioniert den Cursor an die Stelle, in deren Richtung der Ball fliegen soll. Die Wucht des Abschlags hängt davon ab, zu welchem Zeitpunkt man den

Feuerknopf drückt. Neben der Platzübersicht sieht man den jeweiligen Abschlagsort mit der Spielfigur, die stellvertretend für Sie über den Platz trabt, um den kleinen weißen Ball möglichst schnell in die Löcher zu befördern. Wenn der Spieler auf den Feuerknopf drückt, holt der Bursche auch wirklich mit dem Schläger aus und haut den Ball über das Grün.

Es wird ständig angezeigt, wieviel Meter man gerade vom Loch entfernt ist, was die Wahl des richtigen Schlägers wesentlich erleichtert. (hl)



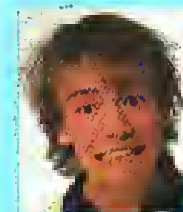
Na ja...

Also malna lieben Freunde, de hätte man wirklich mehr dreus machen könnan. Spelitachnisch wil ich gar nicht mal so sahr an dam Programm herummeckern, dann hiar unterschaldaet as sich nicht ellzusehr von guten Konkurranszspielen wie »Laadar Board«. Abar deß dia Programmierer nur neun müde Löcher (Leadard Board bringt as auf 72) in den Arbeitsspetcher gepackt haben, Ist ain starkas Stück. Dazu bekommt man eine Grafik

sarviiert, dia auf Sparflamme garöstat wurde. Die Spielfigur ist noch ansehnlich, aber die Landschaft sieht schon recht dilatantisch aus. Da wird dia Hardware bei weitem nicht eusgerelzt.

Leider erreichte uns die CPC-Version von Laadar Board nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß, aber ich glauba, daß sich das Warten dareuf lohnen wird. Konami's Golf ist in allen Belangen sahr mäßig und bietet euf Dauer einfach kalnan Spialanraiz. Ich kann allen Schneider-Besitzern nur empfehlen, dieses Programm vor einer Kaufentscheidung mit Leader Board zu verglichlan. Sainan racht stolzen Preis ist Konami's Golf meiner Meinung nech nicht wert.

(hl)



Na ja...

Golf hatta langa dan Rut einer Senioren-Sportart. Wenn ich mir Konami's Golf ansaha, weiß ich euch warum. Ich kann mich nicht arinnarn, wann ich zum ietzten Mai eina darneßan langweilige und grafisch unattraktive Umsetzung einer Sportart gesahan habe.

Das Positivsta, was ich über dia Stauarung sagan kenn, Ist, daß sia auch von einam Draijährigen ohne Schwiarigkaiten zu beherrschen Ist. Dia Gaschlick-

lichkeit das Banutzors, wird so gut wie überhaupt nicht gafordart. Man kann sich ettes in Ruhe ainstalien und muß dann bel ainar nicht sondarlich schnailen Anzele dia Schlagstärke bestlimman. Das Ist fürmich ähnlich ralzvoll wie das Aufkieben einer Brietmarka. Eina geiungane Grafik könnata diasan Mangel eis nicht so grevierend erschelnan lassen, doch auch hiar sucht man vergebens nach guten tdaan. Aliein die Flugbahn das Belis eus der Sicht das Spialars Ist ain unfraiwilliger Scherz. Es sieht eus, als flöga dar Ball keine 50 Mater wait, selbst wenn es ain Traibschlag über 150 Mater war. Da auch die Landschaft sahr kümmerlich ist, kenn ich diesem Spiel keine guten Seltan abgogewinnen. (gn)



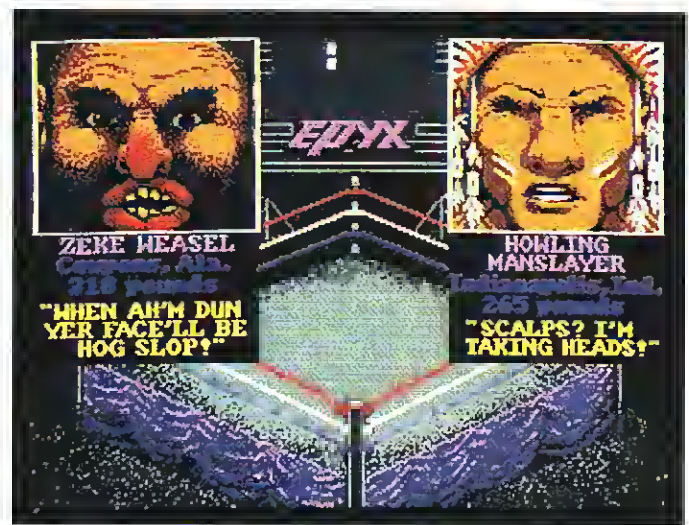
Championship Wrestling

Knurr, Fletsch, Argh!
Catchen mit allen fiesen Tricks ist angesagt.

Championship Wrestling« bietet »Catch as Catch can« in bester Freistil-Manier mit rauen Burschen, ruppigen Griffen, großen Sprüchen und einer doppelten Portion Humor. Das Ziel des turbulenten Sportspiets ist es, die begehrte Trophäe »World Wrestling Belt« und damit den Weltmeistertitel zu ergattern. Bis zu acht Spieler können im wahrsten Sinne des Wortes um diese Trophäe ringen. Das Programm bietet nämlich acht Catcher-Typen an, die alle ihre Besonderheiten haben. Der Lieblingsgriff eines gewissen

Purple Hays nennt sich beispielsweise »Ghetto Blaster«. Das Motto, das er seinem Gegner vor dem Kampf zuraunt, lautet »Deine Oma kämpft besser als du!«.

Wenn man alleine spielt, pickt man sich zunächst den Catcher seines Vertrauens heraus und steigt dann gegen die Computergegner in den Ring. Für technische Vielfalt ist gesorgt. Nicht weniger als 19 Griffe, Würfe und Kniffe stehen zur Verfügung. Darunter befinden sich vielversprechende Spezialitäten wie »Atomic Drop« und »Body Slam«. Tech-



GRAFIK	86 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	81 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	82 ★	██████████████████

C64 (Atari ST, Apple II)

Epyx

29 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette)

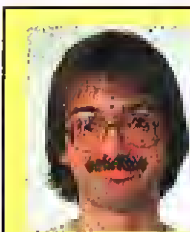
nisch ist das recht geschickt gelöst; je nachdem, welche Körperhaltung ein Catcher gerade hat, sind bestimmte Griffe anwendbar. Das Publikum macht sich stets bemerkbar. Je wilder der Kampf ist, desto mehr wird gejubelt. Findet im Ring hingegen nur ein müder Schlagabtausch statt, werden auch mal Buhrufe laut.

Wer seinen Gegner verhaut, bekommt je nach Schwierigkeit des Angriffs Punkte gutgeschrieben. Die besten Leistungen werden in einer Weltrekord-Liste auf Diskette gespeichert. Man muß auch

mit seiner Kraft haushalten. Jeder Angriff verbraucht Energie und wer sich völlig vorausgab, wird zur leichten Beute für den Gegner.

Wenn mehrere Spieler mitmachen, findet ein regelrechtes Turnier statt. Finden sich weniger als acht Teilnehmer zusammen, springt der Computer für die restlichen Catcher ein. Ab jetzt wird nämlich im K.o.-System um den Titel gerungen. Das heißt, daß der Sieger eines Kampfes eine Runde weiterkommt, während der Verlierer ausscheidet.

(hl)



Gut!

Mit Kinnheken und Fußtritten setzte mir Gregor lange Zeit arg zu, doch dann ging meine Rechnung auf. Er verfehlte mich mit einem Schlag und ich bekam ihn in den Schwitzkasten. Nun konnte ich keine Gnade mehr. Einen heiseren Schrei ausstoßend, riß ich ihn in die Luft und wirbelte ihn erst mal ordentlich durch. Als Zubege gab es einen schönen, aber unsanften Abgang auf die Bretter, Har-Har. Diese Schilderung stammt nicht

von einer typischen Diskussionsrunde über unsere Spiele-Bewertungen, sondern von einer Partie Championship Wrestling. Es ist eines der wenigen Kampfsportspiele, die ich wirklich mag. Sehr gute Grafik, viel Humor und technische Feinheiten sind die Trümpfe. Wer einmal seinen Gegner mit einem Atomic Drop versammelt hat, weiß, wieviel Spaß diese selbstironische Catch-Simulation machen kann. Dazu kommen die gute gute Grafik und starke Musik- und Sound-Effekte.

Ich will nur vor der Kassetten-Version etwas warnen, die uns noch nicht zum Test vorlag. Da bei dem Disketten-Original häufig nachgeladen wird, könnte es sein, daß einige Funktionen wie die High-Score-Liste bei der Kassette wegfallen. (hl)



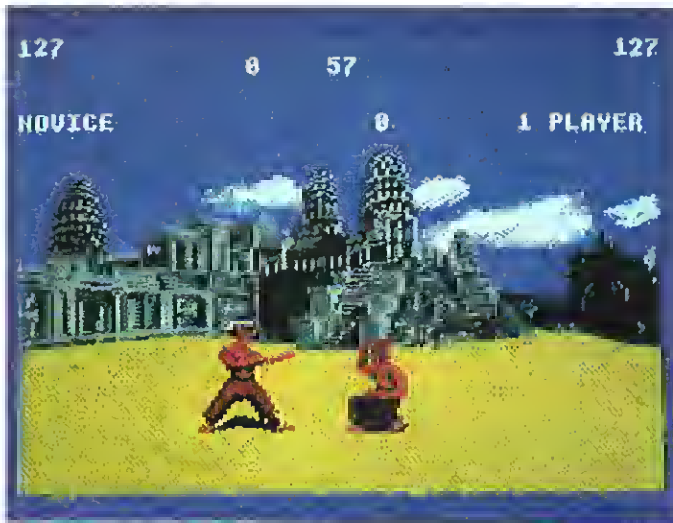
Gut!

Zu Championship Wrestling habe ich ein etwas gestörtes Verhältnis, denn meine Meinung über dieses Programm änderte sich bei jedem neuen Lesen. Zuerst war ich von der exzellenten Grafik der C64-Version sehr angetan. Meine Begeisterung erhielt aber einen entscheidenden Dämpfer, als ich das Programm zum ersten Mal selbst spielte. Mir erschlief es erfangs unspielbar schwer, obwohl ich mir die einzelnen Griffe so gut

wie möglich eingepägt hatte.

Als man mich dann mit sanfter Gewalt zu diesem Bewertungskasten zwang, setzte ich mich noch mit einem Abend hin, um vielleicht doch hinter die Geheimnisse von Championship Wrestling zu kommen. Mit vielen guten Ratschlägen von Heinrich und Boris ausgestattet, wurde das Spiel von Runde zu Runde interessanter, weil auch die Steuerung einen Sinn bekam. Und da begann Wrestling auch mir Spaß zu machen, besonders wenn man zu zweit spielt. Hier liegt die Stärke des Programms, denn im Gegensatz zu vielen Karate-Spielchen kann man seine Handlungen sehr gut kontrollieren und auch auf die Angriffe des Gegners reagieren.

(gn)



Fist II

Großer Meister mit der starken Handkante - du bist auserwählt, die Kämpfer eines bösen Tyrannen zu besiegen.

Zu »Way of the Exploding Fist«, einem Bestseller von 1985, ist mit »Fist II« eine Fortsetzung erschienen, bei der nicht »nur« gekämpft wird. Der Nachfolger ist vielmehr eine Mischung aus Karatespiel und Action-Adventure.

Begeben wir uns zur Hintergrundstory, ehrenwerter Leser: Sie verkörpern einen hoffnungsvollen Jung-Karatekämpfer, der bei einem wahren Großmeister gelernt hat. Die Dorfältesten haben eine Bitte an Sie: Ein böser Kriegsherr macht die Lande unsicher, also nichts wie ran an den Knaben! Besagter Bösewicht hockt in einem stillgelegten Vulkan.

Sie können unseren Helden so lange mit dem Joystick in der Landschaft herumspazieren lassen, bis er auf einen Gegner trifft. Dann ist Karatekunst angesagt, und jede Joystickbewegung wird zum Hieb. Unter den Angreifern findet man Bauernsoldaten (Iasch), Kampfwächter (schon schwieriger), Ninjas (happig), Shoguns (gefährlich), Assassins (klingt übel) und die nichtmenschlichen Schlammkämpfer. Zu letzteren eine Kurzerklärung aus der Anleitung: »Unterirdisch, untermenschlich, das Tageslicht fürchtend, verstecken sie sich in tiefsten Tiefen«... Brrr!

GRAFIK	69 ★								
SOUND & MUSIK	80 ★								
HAPPY-WERTUNG	78 ★								

**C64 (Spectrum)
Melbourne House
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Landschaftlich ist einiges geboten: Man läuft durch den Dschungel, wadet durch Flüsse, geht in Häuser und erforscht Höhlen. In den Tempeln kann man Wunden heilen und Extra-Kräfte ergattern. Durch das Auf sammeln von Schriftrollen erlangt man zusätzliche Macht, ohne die man gegen die starken Gegner recht alt aussehen kann.

Sowohl unser Kämpfer als auch der Gegner haben einen bestimmten Vorrat an Energie. Derjenige, dessen Kräfte als erste durch Hiebe aufgebraucht sind, haucht sein

Leben aus. Eigentlich hat man nur ein Leben, aber pro gefundene Schriftrolle bekommt man eins extra spendiert. Im Falle des Ablebens erfolgt kurzerhand eine Reinkarnation in dem Tempel, den Sie zuletzt besucht hatten.

Nach dem Motto »Seid nett zueinander« findet man auf der Kassette beziehungsweise der Diskette eine kostenlose Beigabe in Form eines zweiten, eigenständigen Programms. Es ist ein reines Kampfspiel wie »Way of the Exploding Fist«, aber hier können Sie für den rauen Fist-II-Alltag üben. (hl)



Spieler verleihen, sorgen für Abwechslung.

Der Grafik sieht man mitunter an, daß möglichst viel in den Speicherplatz gepackt wurde. Der Sound überzeugt da mehr: Ein gut gemachter Soundtrack mit mehreren Melodien und wilde Kampfschreie (Herl) ergänzen sich prächtig.

Auf diesen Nachfolger hat man über ein Jahr lang warten müssen und dabei eigentlich des Schlimmsten befürchtet. Denn was sollte bei Fist II schon anderes herauskommen als das 197. Prügelspiel? Doch man hat sich etwas Neues einfallen lassen und die solide Karate-Action mit einem recht ansprechenden roten Handlungs-Faden verknüpft. Die vielen Schauplätze, die Suche nach den Schriftrollen und die Extra-Kräfte, die sie dem

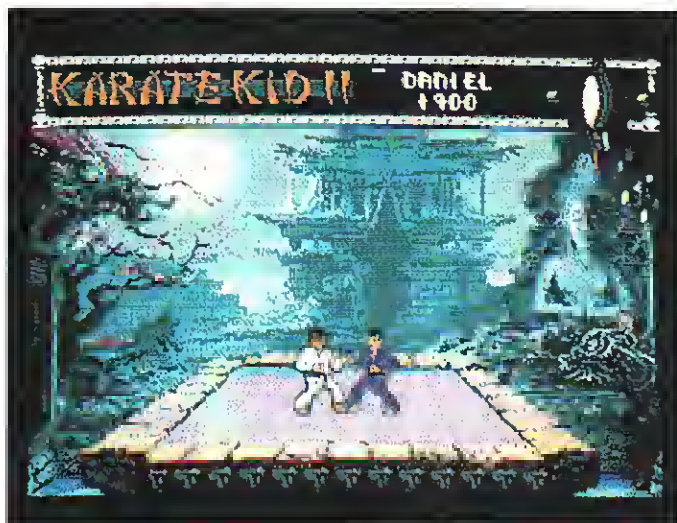
Im Lauf des Jahres 1986 schwebte die Welle an Karatespielen über. Es wurden so viele »Hau' ihn, tret' ihn«-Programme veröffentlicht, daß einem geplagten Spiele-Tester oft danach zumute war, ein besonders übles Test-Muster mit der Handkante zu zertrümmern (Au!). Fist II ist für mich neben »International Karate« der Höhepunkt dieses Spiel-Genres und zugleich ein würdiger Abschluß. (hl)



mal zum Lächeln, mal zum Ärgern bringen. Wenn beispielsweise ein Kämpfer aus einem See springt, um dann nur, bis zu der Hüfte im Boden zu versinken, trotzdem aber noch fließig weiterkämpft, sieht man, daß der Programmierer etwas geschlafen hat.

Die explodierende Faust schlägt ein zweites Mal zu! Hier versucht eine Software-Firma wieder einmal, mit einem großen Nemen abzusahnen. Denn meiner Meinung nach ist das zweite Fist-Spiel nur ein müder Abletsch des ersten. Gut, da hat man aus einem Sportspiel ein Action-Adventure gemacht. Aber ob man das als innovativ bezeichnen kann? Ich meine nicht! Und dann sind da noch diese kleinen Bugs im Programm, die den Spie-

Zu den positiven Seiten des Spiels: Man bekommt viel für sein Geld, denn zusätzlich zum Action-Adventure gibt es eine neue Version des ersten Fist-Karatespiels (dieses Bonusspiel helfte ich sogar für besser). Die atmosphärische Musik des Spiels sollte man ruhig laut aufdrehen, solange es die Nachbarn nicht stört. Alles in allem ist Fist II schlechter als sein Vorgänger (der allerdings sehr gut war) und nur hartgesottene Karate-Fans zu empfehlen. (bs)



Karate Kid II

Karate-Kloppe aus dem Kino jetzt auch mit dem Computer: Karate Kid ist wieder unterwegs.

Der ständig wachsende Strauß von Film-Umsetzungen treibt schon seltsame Blüten. So gibt es ein Computerspiel namens »The Karate Kid Part II« (übersetzt: Teil 2). Sie werden aber vergeblich nach dem ersten Teil suchen, denn den gibt es nicht. Des Rätsels Lösung: Vom Film »Karate Kid« gibt es zwei Teile, und das Spiel bezieht sich nur auf den zweiten Teil. Zum ersten ist bisher kein Computerspiel erschienen.

Da es schon so viele Karate-Spiele für 8-Bit-Systeme gibt, hat sich der Hersteller entschlossen, »Karate Kid II« nur für den Atari ST zu veröffentlichen. So können ausschließlich ST-Besitzer die beiden

Helden Daniel und Miyagi auf eine gefährliche Reise ins ferne Japan begleiten.

Die Handlung des Films ist etwas verworren: Der alte Lehrmeister namens Miyagi fährt zurück in seine Heimat Japan, um dort mit seinem Erzrivalen einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten. Sein Schüler Daniel kommt mit und dummerweise wird gerade er dann in die vielen Kämpfe verwickelt, die sich in Japan abspielen. Zusätzlich verliebt sich Daniel noch und lernt einiges über die Kultur des Landes kennen, was sich allerdings in einem Computerspiel sehr schlecht darstellen läßt. Deswegen beschränkt sich das Spiel auch auf Kampfszenen.

nahe einwandfrei. Die Hintergrundbilder nutzen die grafischen Fähigkeiten des Computers sehr gut aus. Bei der absolut fließenden, ruckfreien Animation, die über Zeichentrickqualität hinausgeht, merkt man, daß hier fleißig assembliert wurde.

Der Sound ist etwas zweischneidig. Das Arrangement der Titelmelodie fitet eher langweilig aus, dafür sind die digitalisierten Sound-Effekte auf dem ST kaum noch zu schlagen.

Spielerisch finde ich »International Karate« zwar etwas besser, aber in den Punkten Animation und Sound hat Karate Kid II die Nase vorne. Nur eines heben die Programmierer (mal wieder) vergessen: Wieso wird die High-Score-Liste nicht auf der Diskette gespeichert? (bs)



Jetzt sollte aber mit langsamem Schluß sein mit den Karate-Spielen. Seit fast zwei Jahren kann man beinahe jeden Monat ein neues Spiel dieses Genres kaufen, was auf die Dauer doch etwas langweilig wird. Karate Kid II will ich hier mal als löbliche Ausnahme sehen, denn dieses Programm erscheint nur für den Atari ST, für den es zwar auch viele, aber wenig gute Karate-Spiele gibt.

Karate Kid ist technisch bel-

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	77 ★
HAPPY-WERTUNG	74 ★



Atari ST
Microdeal
79 Mark (Diskette)

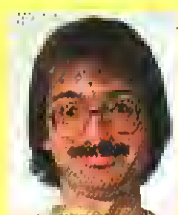
Sitzt nur ein menschlicher Spieler vor dem Computer, muß sich dieser nacheinander gegen fünf Gegner durchsetzen, die natürlich im Schwierigkeitsgrad steigen. (Kleiner Tip am Rande: Mit Druck auf die Taste »P« kann man Spielrunden überspringen). Im Zwei-Spieler-Modus werden hingegen nur drei Runden ausgetragen; wer davon zwei gewinnt, hat auch die Partie gewonnen.

Mit dem Joystick können 16 verschiedene Bewegungen, darunter 10 verschiedene Schläge und Tritte, ausgeführt

werden. Für jeden erfolgreichen Schlag gibt es Punkte, dem Gegner wird dafür Energie abgezogen. Sobald ein Kämpfer keine Energie mehr hat, bleibt er am Boden liegen.

Zwei Bonus-Runden mit digitalisierten Bildern aus dem Film sorgen für Abwechslung. In der einen muß der Spieler mit Eßstäbchen Fliegen fangen (sehr schwer!), in der anderen einen Eisblock-Stapel (sehr schmerzhaft!).

Zum Spielen werden unbedingt ein ST mit ROMs und ein Farbmonitor benötigt. (bs)



Karate Kid II ist eines der wenigen Spiel-zum-Film-Programme, die inhaltlich gut zum Kino-Vorbild passen und ganz nebenbei auch spielerisch überzeugen können. Grafik und Sound sind die großen Stärken des Programms. Die recht klein geratenen, aber flott und vorzüglich animierten Kämpfer sorgen für schnelle Action. Die Titelmusik mit dem Film-Hauptthema gefällt mir sehr gut (nur Peter Ceteres Single ist schöner) und die digi-

talisierten Kampfschreie muß man einfach gehört haben. Da dreht man beim Spielen gerne den Lautstärkeregel hoch und reißt alle Fenster auf, damit der Rest der Menschheit die Freude an »Harr!«, »Uhhh!« & Co. etwas teilen kann.

Neben »International Karate« ist Karate Kid II das beste Spiel dieser Art für den ST. Die anderen Programme in dieser Richtung, die momentan angeboten werden, kann man getrost vergessen. Wenn ich mich für eines der beiden Spiele entscheiden müßte, fiete mir die Wahl schwer. Vor der Kaufentscheidung sollten Sie sich, wenn irgendwie möglich, beide Programme einmal ansehen und probierspielen. Echte Karate-Fans können auch beide kaufen. (hl)



Uchi Mata

Karate-Spiele gibt es wie Sand am Meer, aber wer kennt schon »den sanften Weg« als Computerspiel? Jetzt ist Judo angesagt.

Judo ist eine Kampfsportart, bei der es nicht um rohe körperliche Gewalt geht, sondern darum, seinen Gegner geschickt aus dem Gleichgewicht zu bringen. Deshalb wurde diese Technik auch Judo genannt, was auf deutsch »der sanfte Weg« bedeutet. Durch Verlagern des Schwerpunktes des Kontrahenten kann man auch wesentlich größere und stärkere Gegner besiegen. Bei der Judo-Simulation Uchi Mata kann man im Wettstreit ohne Bodenkampf gegen einen Freund oder gegen einen Computergegner spielen.

Doch bevor man in den Wett-

kampf geht, sollte man erst in der Trainingshalle die Würfe ausprobieren. Die vier Grundkombinationen muß man beherrschen, um im Kampf nicht als Trainings sack des Gegners zu enden. Im Training mit dem sich nicht wehrenden Kämpfer kann man dann auch nach all den Wurfkombinationen suchen, die in der Anleitung nicht erklärt sind. Darunter befindet sich auch ein Schlag, der verboten ist und zur Disqualifikation führt. Ein Wurf wird durch eine bestimmte Bewegung des Joystick bei gedrücktem Feuerknopf eingeleitet. Dabei muß die gesamte Koordination stimmen, zum Beispiel die Griffhal-

GRAFIK	61 ★																		
SOUND & MUSIK	46 ★																		
HAPPY-WERTUNG	62 ★																		

C64 (Schneider CPC, Spectrum)

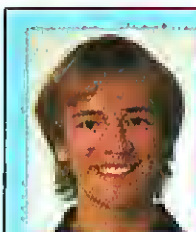
Martech

39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

lung und die Fußstellung, sonst vergeudet man nur seine Kraft.

Die Joystick-Bewegungen wurden stark denen von wirklichen Judokämpfern angepaßt. Beim Opferwurf Tomoe Nage zieht man den Gegner tatsächlich erst zu sich her und läßt sich dann fallen, damit der Gegner über den gestreckten Fuß des Angreifers zu Fall kommt. Auch die anderen Würfe wurden so realistisch umgesetzt. Das macht die Steuerung sehr anspruchsvoll, vermittelt aber etwas von den wirklichen Judo-Techniken.

Im Wettkampf kommt neben der Kunst des Angriffs auch die Verteidigungstechnik zum Tragen, die man im Training leider nicht üben kann. Für jede Aktion gibt es Punkte, je nach Qualität der Ausführung. Gewinnt man einen Kampf, kommt man jeweils eine Stufe höher, bis man nach langen Gefechten den 7. Dan erreicht. Mit dem schwarzen Gurt hat man übrigens erst den ersten Dan, und die meisten Träger des 7. Dan haben diesen nur ehrenhalber verliehen bekommen und ihn sich nicht erkämpft. (gn)

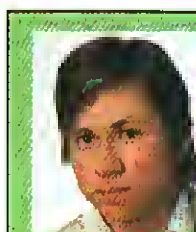


Gut!

Ich war selbst drei Jahre lang aktiver Judoke und bin von Uchi Mata angenehm überrascht. Ich hatte anfangs befürchtet, daß es sich hier um einen billigen Abklatsch der üblichen 08/15-Kartenspielchen handelt. Dieses Programm ist aber eine eigenständige Entwicklung, die ich schon fast eine Judo-Simulation nennen würde. Es ist hervorragend gelungen, die Wurftechniken umzusetzen. Technisch ist es ein echtes Glanzstück.

Uchi Mata ist zwar anfangs sehr schwer, (genau wie die richtigen Judo-Techniken), doch mit wechselnder Spielerfahrung bedeuten die Gegner keine Gefahr mehr. Der Computer zieht es leider zu oft vor, mit einem Gesichtsschlag den Kampf zu seinen Ungunsten zu beenden.

Über die Grafik bin ich nicht ganz so glücklich, weil die Sprites etwas sehr klobig und unförmig wirken. Hier hätte man besser erbelten können. Wäre dieses Menko nicht, hätte Uchi Mata bei mir eine Bestnote verdient. Die Animation finde ich pessimal, zumal auch hier die verschiedenen Aktionsphasen gut herauskommen. Die Musik ist ein nettes Extra, das man sich aber ohne weiteres hätte sparen können. (gn)



Geht so

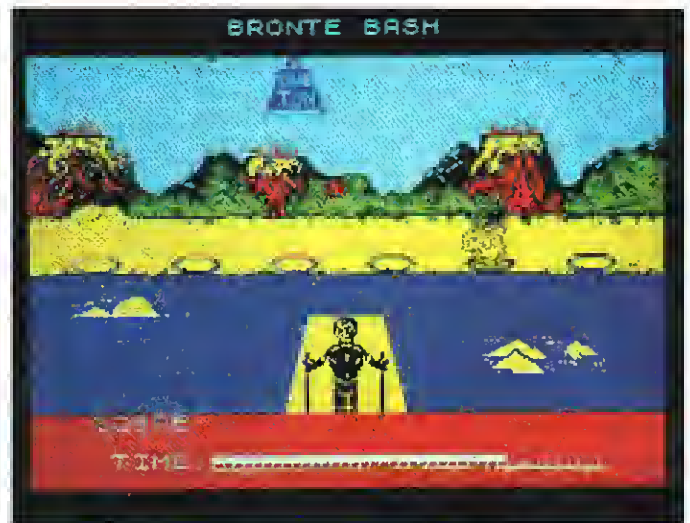
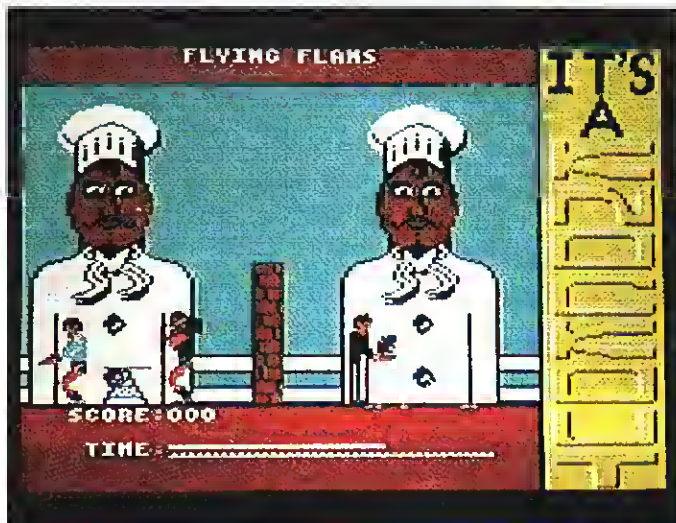
»Na ja, wieder so ein „International Exploding Ninja“ dachte ich, als ich Uchi Mata entdeckte. Glücklicherweise habe ich mir trotz meiner Vorurteile das Spiel geneuer angesehen. Und siehe da: Alles ganz anderes als erwartet!

Uchi Mata erhebt den Anspruch, eine ziemlich getreue Judo-Simulation zu sein. Hier muß ich mich mit meiner Meinung zurückhalten, denn meine Judo-Kenntnisse beschränken

sich auf des Geschmunzel über die komischen Nemen der einzelnen Griffe (insbesondere »O Soto-Geri« kann ich nicht aussprechen, ohne an ein chinesisches Restaurant zu denken).

Das ist allerdings auch schon der Haken an diesem Programm. Wer, wie ich, nur wenig über Judo weiß, wird diesem Programm nur sehr wenig abgewinnen können, denn die Anleitung ist recht unverständlich. Die Spielfiguren sind sehr groß und recht gut animiert, allerdings sehen sie etwas grobschlächtig aus, da die volle Auflösung des Computers nicht ausgenutzt wird.

Wer aber gerne das etwas andere Kampf-Spiel haben möchte, wird sicherlich seine Freude haben. (bs)



It's a Knockout

Jetzt können auch Sie bei Disziplinen der TV-Serie »Spiel ohne Grenzen« mitmachen!

Einige Leser erinnern sich vielleicht noch an eine TV-Serie namens »Spiel ohne Grenzen«, die bis vor wenigen Jahren in der ARD zu sehen war. Hier drehte sich alles um spaßige Wettkämpfe, die von sportlichen jungen Leuten aus verschiedenen europäischen Ländern ausgetragen wurden. Deutschland ist aus dieser Serie mittlerweile ausgestiegen, aber die Spiele ohne Grenzen gehen weiter. In Großbritannien läuft die Show unter dem Titel »It's a Knockout«. Aus demselben Land und unter demselben Namen erschien das Computerspiel zur TV-Serie.

Am Computer können sich bis zu sechs Spieler in sechs

Disziplinen versuchen. Finden sich weniger als sechs Mitspieler ein, übernimmt der Computer die restlichen Länder. Gewertet wird wie bei den echten Spielen ohne Grenzen: Der Reihe nach tritt jeder Teilnehmer bei einer Disziplin an und kämpft um möglichst viel Punkte. Der Spieler, der am erfolgreichsten war, erhält sechs Punkte, der nächste fünf bis hin zum schlechtesten, der einen Punkt bekommt.

Alle sechs Spiele haben ein Zeitlimit, innerhalb dessen Sie möglichst kräftig Punkte schießen müssen. Bei der Disziplin namens »Bronte Bash« tauchen per Zufall Dinosaurierköpfe aus Löchern auf (rechtes Bildschirmfoto, Spectrum). Sie

GRAFIK	27 ★	=====
SOUND & MUSIK	18 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	15 ★	=====

C64 (Schneider CPC, Spectrum)

Ocean

39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

müssen schleunigst ein Gewicht über die Tierchen steuern und ihnen damit die Schädel plätten. Pro Treffer gibt es einen Punkt. »Flying Flans« (linkes Bildschirmfoto, C64) verlangt auch nach Geschicklichkeit: Zwei Mitspieler werfen mit Gebäck durch die Gegend, das Sie mit einem Teller auf sammeln und am rechten Bildrand abliefern müssen.

Dasselbe in Grün erwartet Sie bei »Harlem Hoppers«: Diesmal müssen Kugeln eingefangen werden, die an einem Kamelhöcker heruntergerollt wurden. Bei »Titanic

Drop« seilen Sie sich von einem Schiff ab und sollten beim Aufprall aufs Wasser innerhalb eines Rettungsringes landen.

»Diet of Worms« verwandelt Sie in ein wümersuchendes Vögelchen. Zur Auflockerung gibt es einen computergesteuerten Konkurrenzvogel, der ebenfalls auf frische Würmer scharf ist. Mit solchen kulinarischen Genüssen hat das abschließende »Obstacle Race« wenig zu tun. Es entpuppt sich als ein Hindernisrennen, bei dem Sie sehr schnell sein müssen. (hl)

mation beim Hindernislauf der C64-Version), und der Spielwitz geht gegen Null. Sechs simpelste Geschicklichkeits-Tests verbergen sich hinter einer schillernden Aufmachung, die Fans der TV-Serie zum spontanen Kauf anlockern soll.

Boris hat zu diesem Spiel eine ähnliche Meinung, und als wir Gregor des Programm zeigten, rannte er schreiend aus dem Zimmer und wird den ganzen Tag nicht mehr gesehen. Ich kann mir wesentlich amüsantere Wege vorstellen, mein Geld aus dem Fenster zu werfen, als dieses Spiel zu kaufen. It's a Knockout ist erschreckend primitiv, langweilig und spielerisch drei Jahre hinter dem Standard zurück. (hl)

schlecht und reißt sich nehtlos in die Reihe mieser Film- und Fernseh-Adaptionen ein. Die Fernsehserie »Spiel ohne Grenzen« war immer ganz witzig. Das wesentliche Element war hier die Schadenfreude, sozusegen der Sehnelorten-Effekt. Aber ehrlich: Finden Sie es komisch, wenn ein schlecht gezeichnetes Sprite eine mies entlierte Sehnetorte in das Pixel-Gesicht bekommt? Ich nicht.

Aus der Spielidee hätte man einiges machen können, doch die Ausführung der teilweise idiotischen, aber dabei nicht einmal komischen Disziplinen, die schlechte Grafik und die nicht nennenswerte Musik addieren sich zu einem Spiele-Brei, der allenfalls zu einem trockenen Schluchzen reizt. (bs)

REISENDE IM WIND

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

**Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen.
Man muß sie erleben.**

**DAS ORIGINAL IN DEUTSCH
AUCH AUF DEM BILDSCHIRM**

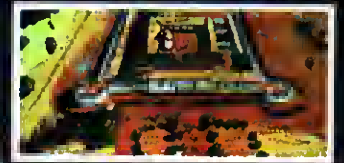
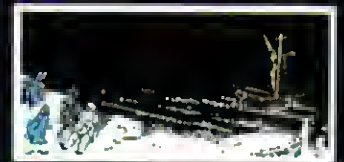
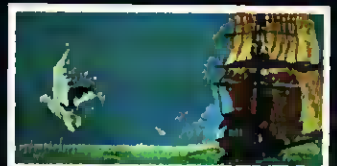
**INCLUSIVE
ORIGINAL
COMIC**

Vor Ausbruch der französischen Revolution erlebt der Sklavenhandel seine Blütezeit. HOEL, ein bretonischer Matrose, muß Frankreich fluchtartig verlassen, da er wegen Mordes gesucht wird. ISA, eine Abenteurerin, entpuppt sich als Komtesse, deren Adelstitel mißbraucht wurde. Um ihre Ehre und ihren Stand wiederzuerlangen, durchkreuzen sie die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDE IM WIND auf Ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren.

Während der Kanonengefechte an Bord der FOUROYANT werden sie endlich wissen, was Angst bedeutet.

In der Savanne, im tiefen Afrika begegnen sie wilden Raubtieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo. Sie kämpfen gegen die Intrigen skrupelloser geldgieriger Männer.

Dem nicht genug haben die Autoren eine hervorragende Grafik bewerkstelligt, die aufs Haar den Zeichnungen Bourgeons entspricht. Doch lassen Sie sich nicht allzusehr hinreißen, das könnte sich fatal auswirken.



INFOGRAMES



licence
Glénat

**3 MILLIONEN
VERKAUFTE COMICS
- EIN WELTBESTSELLER -**

Superbe hochauflösende Grafik, die aufs Haar den original Zeichnungen entspricht.

Fenstertechnik

Erhältlich als Atari ST Disk (DM 89,95*), IBM Disk (DM 99,95*), Schneider CPC Cass (DM 69,95*) und Disk (DM 89,95*). Commodore Versionen in Kürze.

*unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Reisende im Wind noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

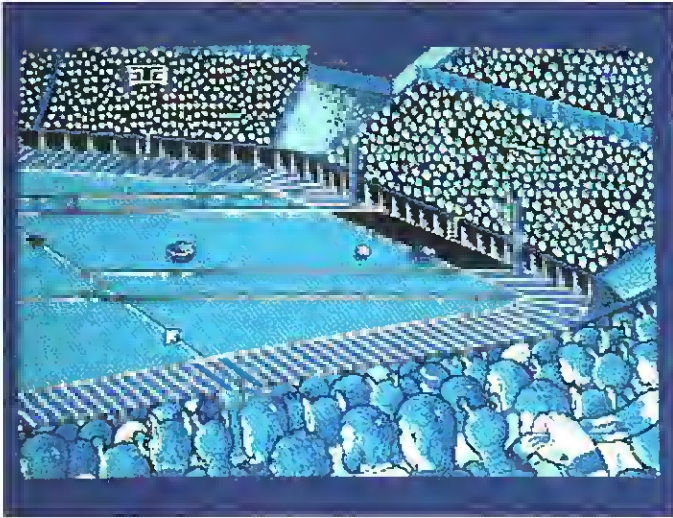
Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft
Von Experten
für Experten.



Xeno

Andere Zeiten, andere Sitten: Im 3. Jahrtausend ist Xeno die beliebteste Sportart.

Im 22. Jahrhundert erfanden Bergarbeiter auf der vereisten Oberfläche des Saturnmonds eine mehr oder minder neue Sportart. Auf einem großen vereisten Methansee schlugen sie abwechselnd auf einen Methanblock ein, um ihn zwischen die zwei Metallpfosten des gegnerischen Tores zu bringen. Wie sie dazu kamen, warum sie ihre Freizeit nicht sinnvoller verbrachten und welche Schläger sie benutzten, interessiert wohl an dieser Stelle nicht weiter. Wichtig ist nur, daß sie ein Spiel erfanden, das schon kurze Zeit später im ganzen Sonnensystem für Furore sorgte. Die beiden Urheber des Spiels

profitierten allerdings wenig von diesem Ruhm, denn der eine freute sich so sehr über sein erstes Tor, daß der andere ihn umbrachte...

Inzwischen hat man die Regeln der Sportart »Xeno« aber verfeinert. Es wird nicht mehr auf den Eiswüsten des Io unter freiem Himmel gespielt, die Spieler stehen nicht mehr persönlich auf dem Feld und steuern die Schläger von der Tribüne aus und auch das Erschlagen des Gegners wurde vom Sportverband als unsportlich empfunden und daher verboten.

Xeno ist eine Mischung aus Billard und Eishockey. Die Spieler müssen mit massiven

nur hektischer, nicht aber spannender. Selbst wenn es die eine oder andere taktische Variante gibt, begeistert mich Xeno nicht über Stunden.

Xeno ist der Prototyp eines durchschnittlichen Spiels. Es hat keine größeren Mängel, haut mich aber auch nicht vom Hocker. Dafür fordert es den Spieler viel zu wenig, obwohl die ersten paar Durchgänge recht unterhaltsam sind. Ich persönlich kann dem mehr oder minder monotonen Herumgestöße eines Pucks nicht viel abgewinnen.

Ich halte Xeno für einen netten Versuch, von üblichen Schemata abzuweichen. Nur hätte man noch einige zusätzliche Spielelemente integrieren sollen, die das Programmanspruchsvoller machen. (gn)



GRAFIK	77 ★								
SOUND & MUSIK	64 ★								
HAPPY-WERTUNG	74 ★								

**Schneider CPC (C64, Spectrum)
A'N'F
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

Scheiben den Puck in das gegnerische Tor schlagen. Dabei gibt man nur an, wohin der Spielblock geschossen werden soll. Auf alles andere hat man keinen Einfluß. Jeder Zug muß in einer bestimmten Zeit ausgeführt werden, sonst erhält der Gegner das Schlagrecht.

Gerade deswegen gilt Xeno noch immer als eines der packendsten Kampfspiele, die es im Universum gibt. Die Gefahr für den Spieler wurde zwar geringer, die Spannung dafür aber erhöht.

Jetzt haben auch Sie die

Gelegenheit, sich in dieser futuristischen Sportart zu versuchen. Dabei können Sie entweder gegen einen Computer-Gegner antreten oder gegen einen Freund, was mehr Spaß macht. Es gibt verschiedene Parameter, die man einstellen kann, wie zum Beispiel die Zeitspanne, die zum Überlegen bleibt, bevor das Schlagrecht an den Mitspieler übergeht. Die Länge einer Partie kann ebenso bestimmt werden wie die Stärke des Computergegners. Unser linkes Bild zeigt die Schneider CPC-, das rechte die C64-Version. (gn)



Geht so

Sportspiele sind in der Regel eine feine Sache für zwei Spieler. Es macht ungeheuer Spaß, gegeneinander am Computer zu spielen, stetig zuzusehen, wie der andere sich bemüht. Derin liegt für mich die Faszination der Sportspiele.

Bei Xeno vermisse ich das aber schmerzlich, weil es für meinen Geschmack ein ziemlich lahmes Spiel ist, auch wenn man mit einem Zeitlimit für jeden Zug spielt. Die Partie wird dadurch



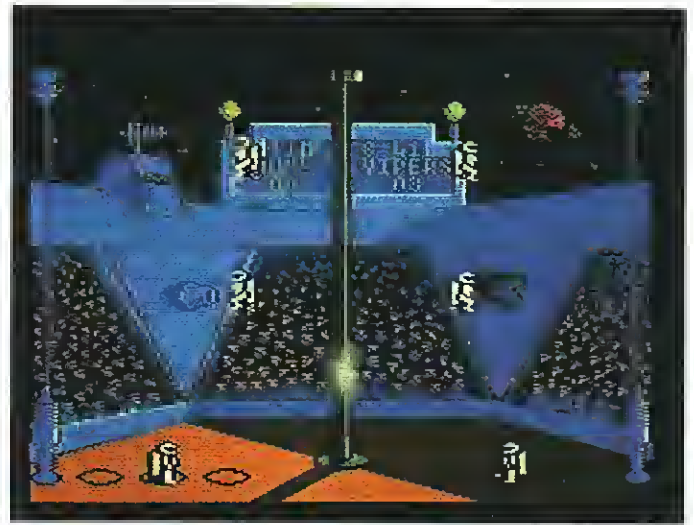
Gut!

Wenn man einen Mitspieler findet, wird Xeno zu einer der emüstantesten Angelegenheiten, seit es Heimcomputer gibt. Ich hätte niemals gedacht, daß es solchen Spaß machen kann, eine Scheibe in der Gegend herumzuschubsen. Dabei ist es sehr wichtig, die Abprall-Effekte zu beachten, die man durch geschicktes Spiel mit der Bende erzielen kann.

Der wenig befriedigende Einzelspieler-Modus ist eigentlich des

einzige dicke Manko, das ich bei Xeno entdecken konnte. Wer auf Deuer seinen Spaß mit dem Programm heben will, sollte einen menschlichen Gegner parat haben. Spätestens wenn man einen wunderschönen Treffer im eigenen Tor landet oder mit Karecho an der Scheibe vorbeischießt, kommt Stimmung auf.

Denk eines üppigen Menüs kann man diverse Spiel-Parameter beliebig verändern. Schade nur, daß die Grafik bei der C64-Version so lieblos ausgefallen ist; da hat man sich beim Schneider CPC wesentlich mehr Mühe gegeben. Der Sound ist zwar schlicht (keine Musik), aber die Kreck- und Schepper-Effekte während des Spiels haben es mir angetan. Sie passen hervorragend zum Spielgeschehen. (hl)



Hypaball

Wie werden die »klassischen« Sportarten, wie etwa Ballspiele, in der Zukunft aussehen? Hypaball gibt schon jetzt eine Antwort.

Schon jetzt machen sich viele Computer-Programmierer Gedanken, welche Sportarten uns wohl im Zeitalter der Weltraumfahrt erwarten werden. Schwerelosigkeit, Hoch-Vakuum und modernste Technologie führen dabei trotzdem nicht zu hochkomplizierten Regeln; die Spiele sind meist sogar noch einfacher als die des Fußballspiels. »Hypaball« ist ein Beispiel für eine solche Sportart.

Eine Mannschaft besteht aus drei Spielern: zwei fliegenden Schlegspielern und einem, auf dem Boden der Tatsachen bleibenden Grundspieler. Zu Beginn darf man sich in

einem Menü die Spieler beider Mannschaften aus zehn Personen und Robotern aussuchen. Jeder Spieler hat andere Eigenschaften, wie unterschiedliches Gewicht, Schnelligkeit und Kraft.

Das Spielfeld ist in eine linke und eine rechte Hälfte aufgeteilt. Während die Grundspieler beliebig zwischen beiden Hälften hin- und herlaufen dürfen, müssen die Schlagspieler in der ihnen zugeteilten Hälfte bleiben. Es befindet sich jeweils ein Schlagspieler pro Mannschaft in jeder Hälfte des Spielfeldes.

Zwei Löcher in einer Kugel sind die Tore, das linke für

GRAFIK	76 ★																		
SOUND & MUSIK	78 ★																		
HAPPY-WERTUNG	72 ★																		

C64 (Spectrum)

Odin

39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Mannschaft eins, das rechte für Mannschaft zwei. Das Tor befindet sich also in der Mitte des Spielfeldes. Zu allem Überflus bewegt sich diese Kugel aber ständig auf und ab, was den erfolgreichen Torwurf erschwert.

Da sich das Tor in der Spielfeldmitte befindet, sind die beiden Querseiten des Feldes unbenutzt. Doch hier haben sich die Programmierer einen kleinen Gag einfallen lassen: Ein kleiner Materie-Transporter »beamt« den Ball immer in die andere Bildschirmhälfte, so daß er beispielsweise aus dem

rechten Feldrand hinausfliegt und sofort am linken Feldrand wieder auftaucht. Klar, daß es da kein »Aus« wie beim Fußball gibt.

Lediglich eine Zusatzregel ist noch vorhanden: Ein Spieler darf einen Ball nicht länger als 2,5 Sekunden festhalten, ansonsten fällt der Ball einfach herunter und geht in den Besitz des Gegners über.

Kleine grafische Gags wie ein paar »Cheerleaders« (anfeuernde Tänzerinnen) zu Spielbeginn sowie ein Zeitungsbericht zu Ende des Spiels dürfen nicht fehlen. (bs)



Anscheinend hat man bei Hypaball krampfhaft nach Ideen gesucht, ein Fußball-ähnliches Spiel in den Weltraum zu verlegen. Anders kann ich es mir nicht vorstellen, daß man auf so verrückte Ideen wie ein Tor in der Spielfeldmitte und Meterle-Transmitter an den beiden Seiten kommt.

Andererseits bin ich aber auch der Meinung, daß Hypaball gerade zu zweit ein recht unterhaltsames Spiel ist. Die Regeln sind

einfach, die Steuerung gut und der Schwierigkeitsgrad angemessen. Zu Anfang wird man wohl meist nur »Glückstreffer« zustande bringen; nach einigen Spielen gewöhnt man sich jedoch an die ungewöhnliche Spielfeldaufteilung und bringt den Ball zielgenau ins Tor.

Probleme hatte ich mit dem Spieler-Menü. Ich habe bisher keinen wesentlichen Unterschied zwischen den zehn Spielern feststellen können.

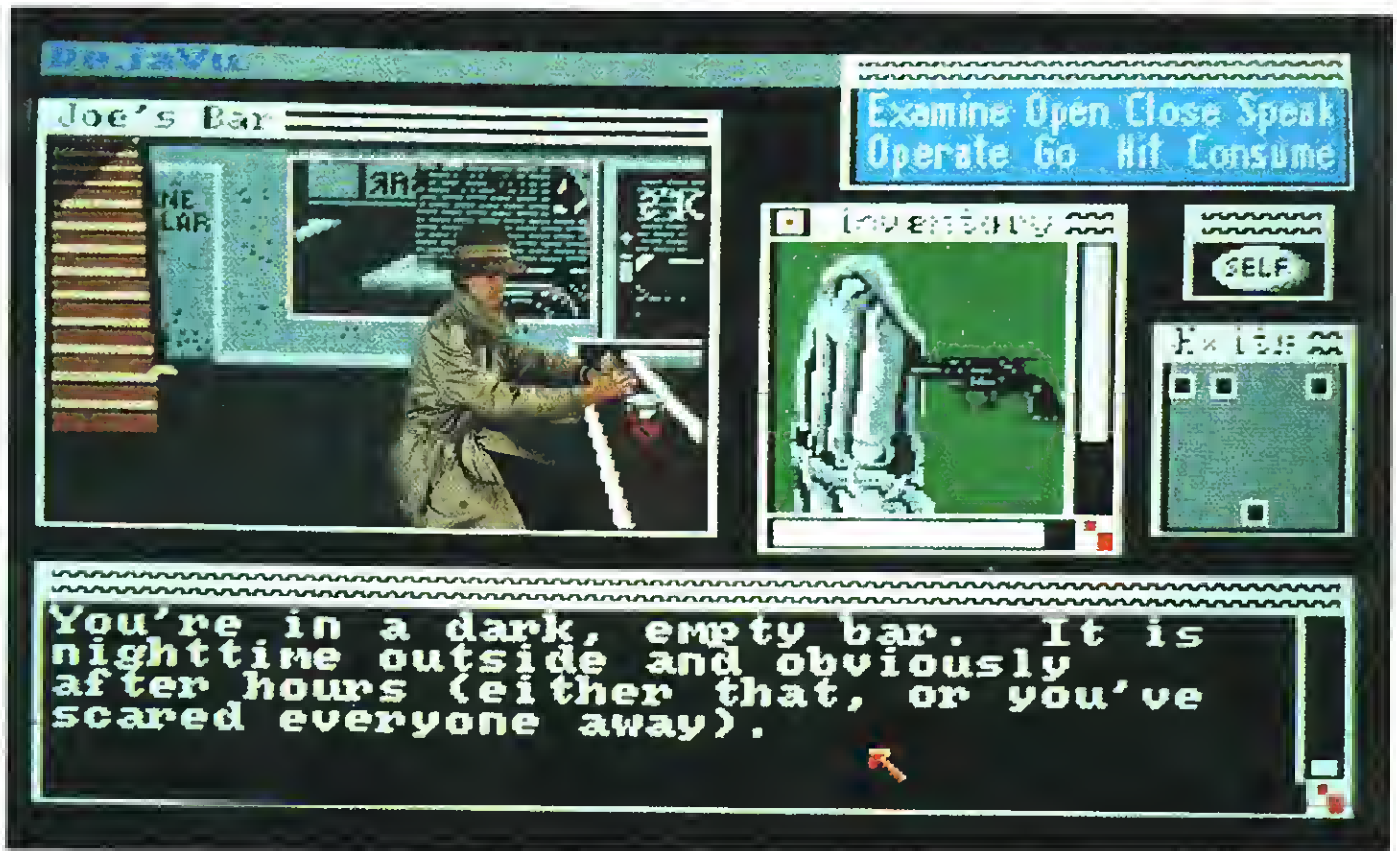
Die uns vorliegende deutsche Version läßt mir im übrigen die Haare zu Berge stehen. »Selekt dein Striker« heißt es da anstelle von »Wähle deinen Grundspieler aus«. Ariolasoft teilte uns allerdings mit, daß inzwischen eine überarbeitete Version mit besseren Texten ausgeliefert wird. (bs)



Grafik und Sound von Hypaball sind (zumindest bei der C64-Version) sehr ordentlich. Die Titelmusik gehört sogar zu den besten Sachen, die ich in letzter Zeit gehört habe. Das Spiel fängt auch mit einem sehr verlockenden Spieler-Wahlmenü mit witzigen Grafiken an. Der Nährwert darf aber bezweifelt werden, denn wie Boris habe ich keine großen Unterschiede zwischen verschiedenen Spielern feststellen können.

Das eigentliche Spiel ist gewöhnungsbedürftig. Die ersten Matches arten zum Glücksspiel aus und enden gegen den Computer erst einmal mit Niederlagen. Nach einer Weile hat man sich an das und für sich recht einfache Spielprinzip gewöhnt und stolpert dann über den nächsten Schönheitsfehler. Man kann nämlich keine Spielparameter einstellen. Weder Computer-Gegner noch Gesamtspielzeit lassen sich ändern.

Schade, daß Hypaball unter solchen Kleinigkeiten spürbar leidet, denn zu zweit ist das Programm durchaus ein Spielchen wert. So bleibt für mich nur das Fazit »Ganz nett, hätte aber besser sein können« und die Erkenntnis, daß »Xeno« merklich mehr Spaß macht. (hl)



Adventures und Rollenspiele

Selbst gestandene Magier, Dämonen und strahlende Helden werden es zugeben müssen: Die Adventures (Abenteuer-Spiele) erleben momentan wahrlich keine Blütezeit. Völlig out ist dieses Genre andererseits aber auch nicht und wird es wohl auch nie werden. Adventures sind fast so alt wie die Computer-Ära. Vom Urahn dieser Spielart mit dem schlichten Namen »Adventure« über die »Zork«-Triologie bis hin zu den Werken des Magnetic-Scroll-Teams haben sich Abenteuerspiele gegenüber modischen Trends als erstaunlich resistent erwiesen.

In einem Wettbewerb forderten wir die Leser von Happy-Computer Ende 1986 auf, die besten Computerspiele des Jahres zu wählen. Die erfolgreichsten Adventures waren zwei Programme, die wir bereits im letzten Spiele-Sonderheft vorstellten: Das Grafik-Abenteuer »The Pawn« und der Infocom-Ulk »Leather Goddesses of Phobos«. Diese Wahl läßt ahnen, wo der Trend hinführt. Die Adventures der

Experten von Infocom sind unverwüsthlich. Jahr für Jahr übertreffen sich die Amerikaner selber und haben trotz der recht anspruchsvollen englischen Texte auch bei uns eine wachsende Fan-Gemeinde. Die jüngsten Infocom-Spiele »Bureaucracy«, »Moonmist« und »Hollywood Hijinx« werden auf den nächsten Seiten getestet und dürften wieder satte Erfolge werden.

The Pawn kommt aus England. Dieses vielgepriesene Adventure stammt vom Magnetic-Scrolls-Team, dem es bei diesem Programm gelang, eine anspruchsvolle und zugleich gewitzte Handlung mit beeindruckenden Grafiken zu kombinieren. Von den Briten liegt mit »Guild of Thieves« ebenfalls ein neues Programm vor, das uns leider nicht rechtzeitig zum Redaktionsschluß erreichte.

Von diesen beiden Softwarehäusern abgesehen, stagniert der Adventure-Markt leider. Außer den erfreulichen Ausreißern wie dem skurrilen »Tass Times in Tone Town« und dem benutzerfreundlichen »Déjà vu«

hat sich im letzten halben Jahr wenig Aufregendes getan.

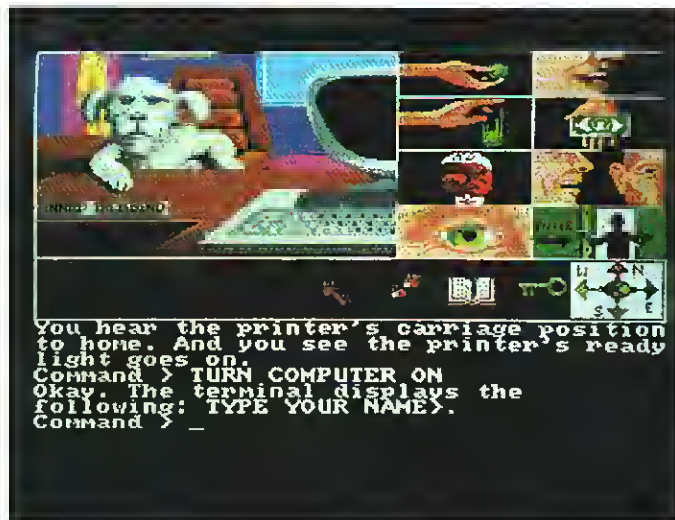
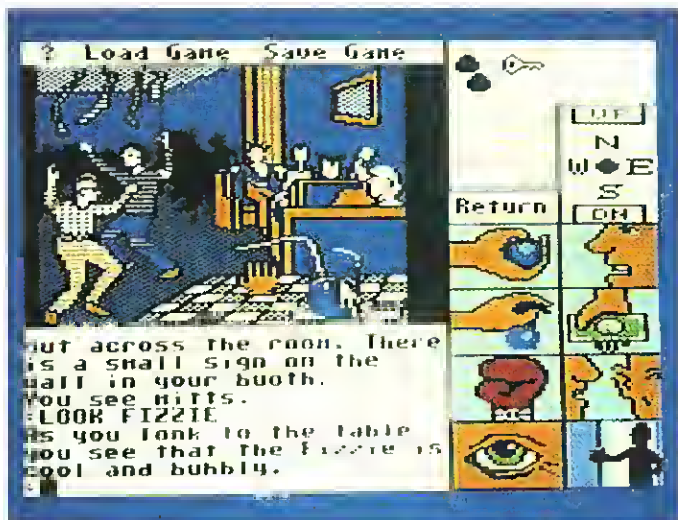
Die englischsprachigen Adventures sind diesmal wieder klar in der Überzahl. Daß es beispielsweise keine deutschen Infocom-Adventures gibt, liegt an der Struktur der deutschen Grammatik. Die ist im Vergleich zum Englischen nämlich wesentlich komplizierter und damit für das Programm schwerer zu »verstehen«. Um die deutsche Grammatik zu verarbeiten, müßte man einen sehr komplexen Parser schreiben. Auf größeren Computern wie Atari ST oder Amiga wäre so ein Super-Parser eines Tages durchaus vorstellbar.

Ganz anders sieht es bei den Rollenspielen aus, einem Genre, das momentan einen regelrechten Boom erlebt. Das Fantasy-Abenteuer »The Bard's Tale« hat mit »Destiny Knight« einen starken Nachfolger bekommen. Das PC-Programm »Starflight« entführt Sie vielmehr in die Weiten des Weltraums und gilt in unserer Redaktion als eines der absolut besten Spiele, die es für

MS-DOS-Computer gibt.

Rollenspiele sind nahe Verwandte von Adventures, in denen es ebenfalls um das Erforschen unbekannter Welten geht. Auch steht hier meist eine konkrete Aufgabe im Mittelpunkt, doch kann man im Gegensatz zum Adventure nicht beliebige Befehle eingeben, die das Programm dann ausführt. Rollenspiele sind vielmehr berechenbarer. Befehle werden aus festen Menüs gepickt, und man steuert in der Regel gleich mehrere Spielfiguren. Langweiliger als bei einem guten Adventure muß es hier deswegen bestimmt nicht zugehen.

Wir haben uns entschlossen, die beiden Genres Adventures und Rollenspiele in einer Rubrik zusammenzufassen, weil sie in spielerischer Hinsicht enge Verwandte sind. Die Adventures haben dabei die klare numerische Mehrheit, aber schon in einem Jahr könnte das ganz anders aussehen. In der Rollenspiel-Szene ist derzeit einfach mehr los als bei dem etwas augelaugten Abenteuer-Genre. (hl)



Tess Times in Tonetown

Ein Adventure in einer anderen Welt – das gab's schon öfter. Aber niemals in einer so ausgeflippten Stadt wie Tonetown.

Ihr alter Erfinder-Freund Gramps ist wie vom Erdboden verschluckt. Sie kommen in seine Wohnung und finden sogar eine halb gegessene Pizza – mehr allerdings nicht. Lediglich Spot, der treue Hund von Gramps, begrüßt Sie. Bei Ihrer intensiven Suche stoßen Sie auf eine seltsame Maschine im Labor von Gramps. Als Sie diese Maschine aktivieren, beginnt ein metergroßer Ring in der Ecke des Raumes seltsam zu glühen. Spot springt durch den Ring – und verschwindet. Sie überlegen nicht lange: Gramps muß auch durch diesen Ring gegangen sein. Und

da man einem gutem Freund immer zur Seite stehen sollte, fassen Sie sich ein Herz und folgen Herrn und Hund.

Sie tauchen in der Nähe einer Baustelle wieder auf. An sich scheint alles normal zu sein, doch schon nach kurzer Zeit bemerken Sie, daß Sie in keiner normalen Stadt sind. Denn Spot begrüßt Sie mit einer für einen Hund ungewöhnlich deutlichen Aussprache. Außerdem heißt er nicht mehr Spot, sondern Ennio, und ist der Star-Reporter der Tonetown-Times. Sie sind in Tonetown gelandet, einer Stadt, die in einer anderen Dimension liegt. Hier ist man

GRAFIK	78 ★																		
SOUND & MUSIK	73 ★																		
HAPPY-WERTUNG	76 ★																		

C64 (Atari ST, Amiga, MS-DOS, Apple II, Macintosh) ★ Activision
59 bis 79 Mark (Diskette)

»tass«, was sich vielleicht als eine Abart von »cool« bezeichnen ließe.

Das ist auch Ihr größtes Problem bei der Suche nach Gramps. Bevor Sie irgendwelche Hinweise erhalten können, müssen Sie erst mal lernen, »tass« zu werden. Das fängt bei der Kleidung und der Frisur an und hört bei der Sprache und dem allgemeinen Verhalten auf. Erst wenn Sie »tess«

genug sind, werden Ihnen die Bewohner von Tonetown bei der Suche helfen.

Dem Programm liegen neben der Anleitung noch ein Exemplar der Zeitung Tonetown-Times sowie ein Button zum Anstecken bei. In der großformatigen Zeitung sind viele wichtige Hinweise versteckt. Unser linkes Bild zeigt die C64-, das rechte die Amiga-Version. (bs)



»Borrowed Time« darstellt. Hier wird dem Spieler vorgegaukelt, daß man mit Joystick oder Tastatur drauflös »adventuren« könne. Sobald man aber in eine etwas komplexere Situation kommt, muß man wieder auf die Tastatur zurückgreifen. Ich habe mir bei Tess Times schnell wieder den Griff zur Maus abgewöhnt und nur noch per Tastatur gespielt.

Was mich besonders beeindruckt, ist die Qualität der C64-Version. Betrachtet man die Hardware-Eigenschaften von ST und Amiga, dann werden diese Computer kaum ausgenutzt. Auf dem C64 dagegen ist in punkto Grafik und Musik wesentlich mehr los. Es sind viel mehr Bilder animiert und ein Zeichentrick-ähnlicher Vorspann krönt den C64-Adventure-Genuß. (bs)

Wer dachte, daß des Adventure-Genre nichts Neues mehr bieten könne, wird von Tess Times in Tonetown angenehm überrascht sein. Hier wird eine Story präsentiert, die abseits von Science Fiction, Fantasy und Krimi liegt, trotzdem aber diese drei Bereiche streift. Daß die Komik dabei nicht zu kurz kommt, ist klar.

Was mir allerdings nicht so gut gefällt, ist das Menüsystem, das eine Erweiterung zu dem von



Der zweite Streich der »Borrowed Time«-Programmierer gefällt mir nicht mehr ganz so gut wie der Vorgänger. Die Steuerung über das Menüsystem ist für meinen Geschmack mißglückt, weil die klotzigen Bilder auf mich eher verwirrend wirken. Echte kleine Icons oder einfache Texte, die man nur anklicken muß, hätten es für meinen Geschmack auch getan. Es mag Spieler geben, die solche kleinen Gemäde auf Anhieb verste-

hen; ich muß dabei aber immer erst nachdenken.

Bei der Handlung hat man sich größte Mühe gegeben, den Spieler durch ungewöhnliche Figuren, Wörter und Geschehnisse zu verwirren. Ich möchte diesen Horrortrip nicht in Wirklichkeit durchmachen, obwohl es sehr interessant ist, sich in eine derart verrückte Welt hineinzusetzen. Wenn man Tess Times lang genug gespielt hat, beginnt man vor dem Computer zu »morsen« und auch der »Knapploß« wird langsam heiß... die Idee mit den Fantasie-Begriffen ist wirklich gemein! Sie machen das Spiel an einigen Punkten sehr schwer, doch gerade darin liegt auch der Reiz dieses Adventures, das man wohl zu Recht als sehr ungewöhnlich bezeichnen kann. (gn)



Superbase

Relationales
Datenbank-System
für den Amiga mit mindestens
512 Kbyte RAM
in deutscher Sprache

Superbase - das relationale Datenbank-System

Superbase vereint als erstes Programm einer neuen Generation von Datenbank-Systemen sowohl eine neuartige, äußerst benutzerfreundliche Bedienung mit Pull-down-Menüs, Fenstern und Maussteuerung als auch die enorme Leistungsfähigkeit einer relationalen Dateiverwaltung.

Einfacher Datenbank-Aufbau

Mit den leichtverständlichen Pull-down-Menüs und Kontrollfeldern legen Sie in Minuten eine komplette Datenbank an. Sie können ein bereits festgelegtes Format jederzeit ändern, ohne Ihre Daten zu zerstören.

Verwaltung der Daten

Superbase zeigt Ihre Daten auf verschiedene Arten an, beispielsweise als Tabelle oder als Formular. Sind Index und Felder selektiert, so können Sie Ihre Daten wie bei einem Videorecorder anzeigen lassen. Schneller Vorlauf, Rücklauf, Pause und Stop – ein Recorder ist nicht einfacher zu bedienen. Ein einzigartiges Filtersystem wählt beliebige Datenkategorien aus, mit denen Sie dann arbeiten können.

Die Stärken von Superbase

Das Festlegen von Übersichten und zusammenhängenden Abfragen über mehrere verknüpfte Dateien ist auch bei verschiedenen Sortierkriterien kein Problem. Daten anderer Datenbanken oder Anwenderprogramme lassen sich ebenfalls problemlos verarbeiten. Binden Sie Daten in Ihre Textverarbeitung

ein oder bilden Sie aus verschiedenen Dateien eine neue Datenbank! Die fortschrittliche Baumstruktur und die Disketten-Pufferung garantieren immer höchste Leistungsfähigkeit – Superbase findet beispielsweise einen bestimmten Datensatz in einer Datei, die 100 Adressen umfaßt, in nur 0,5 Sekunden.

Datenbank mit Bildern

Superbase bietet neben den gängigen Datenbank-Funktionen die Möglichkeit, Bilder und Grafiken darzustellen und zu verwalten. Einzigartigen Grafik-Datenbanken oder Diashows steht also nichts im Wege.

Wer braucht Superbase?

Die Anwendungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt.

Hier einige Beispiele:

Geschäftliches	Professionelle Anwendungen
Lagerbestand	Design
Fakturierung	Fotografie
Registrator	Journalismus
Versandlisten	Sammlungen
Verwaltung	Forschung
Adressen	Ausbildung

Leistungsumfang

Die Software: • bis zu 17 Gigabyte Speicherkapazität pro Datei • bis zu 16 Millionen Datensätze pro Datei • maximal 999 Indizes pro Datei • Anzahl der geöffneten Dateien, Anzahl der Dateien und Anzahl der Felder pro Datensatz: jeweils systemabhängig. Zum Beispiel: Für eine übliche Adressverwaltung bei einer Datensatzlänge von 200 Byte können Sie auf Ihrer Diskette (880 Kbyte freier Speicher) ca. 4000 Adressen speichern.

Die Daten: • Text, Daten, numerische Felder und externe Dateien • Überprüfung bei der Eingabe • Farmfelder • Kalender der Jahre 1-9999, verschiedene Datumsformen • verschiedene Zahlentarmate bei 13stelliger Genauigkeit • Datenschutz per Passwort

Die Ausgaben: • das Programm beherrscht einen flexiblen Etikettendruck und produziert übersichtliche Listen mit dem Reportgenerator • bis zu 255 Spalten • mit Titel, Datum und Seitenzahl • Datensatz-Zähler, Durchschnitt, Zwischen- und Endergebnis • Ausgabe von mehreren Dateien auf Bildschirm, Drucker, Diskette oder neuer Datei • mehrspaltiger Etikettendruck mit variablem Format • Speicherung der Ausgabe- und Abfrage-Formate zur späteren Verwendung • vielfältige Sortierkriterien

Hardware-Anforderung

Amiga mit mindestens 512 Kbyte RAM, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle.

Best.-Nr. 51636

DM 249,-* (sFr 199,-/65 2490,-*)

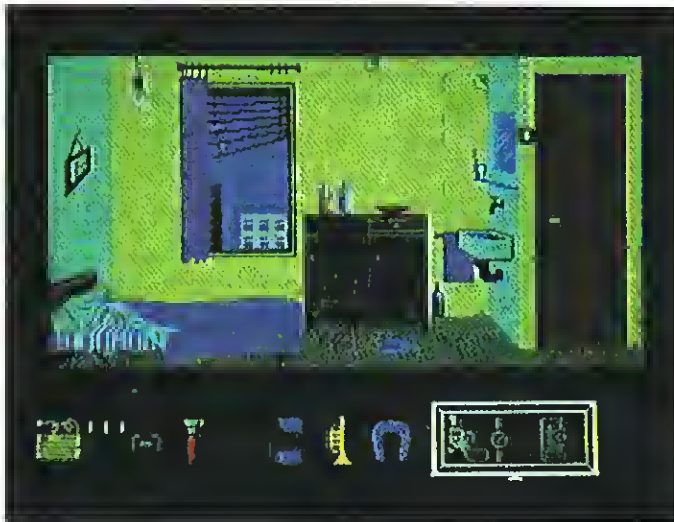
* inkl. MwSt, Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computerefachgeschäften oder direkt beim Verlag. Fragen Sie nach dem Gesamtverzeichnis Frühjahr 87.



Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3 CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 481538-0.



Die Erbschaft

Um zu erben, muß Peter Stone erst mal sein Glück im Kasino beweisen. Doch bis Las Vegas ist der Weg noch weit und gefährlich.

New Haven, Connecticut, USA, irgendwann in den späten sechziger Jahren. In einer billigen Wohnung in einem der Slums brütet Peter Stone vor sich hin. Wie soll er seine Immensen Schulden bezahlen? Die Gläubiger geben sich bei ihm die Klinke in die Hand, eine Arbeit kann Peter nicht finden. Er steht kurz vor der absoluten Verzweiflung, da klingelt es an der Tür. »Ein Telegramm für Sie«, meint eine freundliche Stimme. Eine erneute Falle eines Gläubigers? Eine besonders hohe Rechnung? Nein, es ist ein Brief von einem Anwalt, der eine steinreiche Tante ver-

tritt. Besagte Tante ist verstorben und möchte Peter ihren ganzen Besitz vermachen – sofern er eine bestimmte Aufgabe erfüllt.

Den Grundstein zum heutigen Reichtum legte Peters Tante in einer einzigen Nacht in den späten dreißiger Jahren. Sie ging mit ein paar hundert Dollar in der Tasche in ein Kasino und kam mit mehr als einer Million wieder heraus. Peter soll dieses Kunststück nun wiederholen und heute nacht noch die Million gewinnen – ansonsten ist es Essig mit dem Erbe. Damit ihm diese Aufgabe etwas leichter fällt, erhält er ein Flugticket nach

GRAFIK	46 ★	██████████
SOUND & MUSIK	0 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	35 ★	██████████

C64 (Schneider CPC)
 Infogrames
 39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Las Vegas und 200 Dollar in kleinen Scheinen.

Nach dieser Vorgeschichte gliedert sich das Spiel »Die Erbschaft« in drei einzelne Teile. Im ersten Teil geht es darum, heim aus dem Haus und zum Flughafen zu gelangen. Dabei wird Peter von verschiedenen Personen behindert, die gerne ihr Geld oder Wertgegenstände zurückerhalten würden. Die Steuerung ist recht einfach: Mit dem Joystick bewegen Sie einen Cursor, mit dem Sie auf Gegenstände zeigen, die Sie aufnehmen oder abgeben wollen. Genauso

bestimmt man seine Bewegungsrichtung.

Der zweite Teil ähnelt stark dem ersten. Hier müssen Sie sich durch den Flughafen durchschlagen und einige Probleme lösen, um rechtzeitig das Flugzeug zu erwischen.

Der dritte Programmteil spielt schließlich in Las Vegas, wo Sie in verschiedenen Kasinos spielen können, um Ihr Geld zu vermehren. Hier werden ziemlich alle bekannten Spiele angeboten: Münzautomaten, Karten- und Würfelspiel und für arg Verzweifte sogar russisches Roulette. (bs)



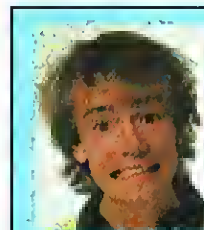
Na ja...

Au Becke, da haben wir eine der Enttäuschungen des Jahres. Hinter einer interessanten Story und einer tollen Benutzeroberfläche verbirgt sich ein noch nicht mal durchschnittliches Adventure, dem es an Logik mangelt.

Am schlimmsten ist der dritte Teil, der überhaupt nicht in das Konzept eines Adventures paßt. Glücksspiele sind nun mal Glücksspiele – da ändert es auch nichts, wenn man zwischen echtem und russischem Roulette

wählen darf. Wer sich die Anleitung genau durchliest und in der Schule schon einmal etwas von Wahrscheinlichkeitsrechnungen gehört hat, erkennt schnell, daß der Computer bei den meisten Glücksspielen die besseren Chancen hat. Anders ausgedrückt: Wenn der Spieler nicht sehr viel Glück hat, verliert er.

Die beiden ersten Teile mit Rätseln und logischen Problemen konnten mich auch nicht überzeugen. Da erscheint ein Typ auf dem Schirm und will was haben. Einen konkreten Hinweis, was er will, gibt es nicht. Bleibt nur: probieren, probieren. Da man den Spielstand nicht speichern kann und auf diese Art natürlich schnell verliert, machen mir auch diese Teile schon nach wenigen Minuten keinen Spaß mehr. (bs)

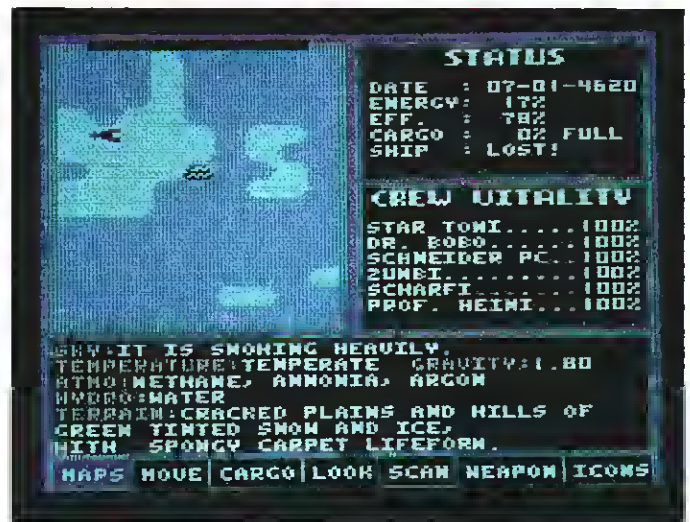
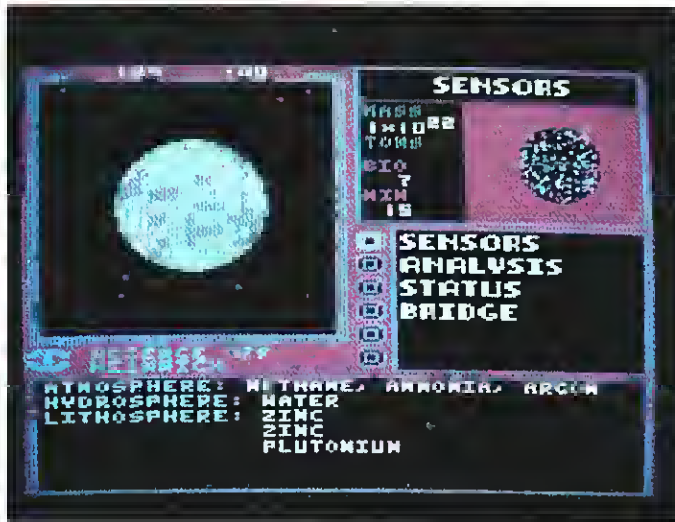


Na ja...

Lengsam tut es mir richtig leid, zu den Spielen von Infogrames immer eine negative Bewertung zu schreiben. Es ist fantastisch, auf welche Ideen die Programmierer kommen. Von dieser Seite aus sind sie ungeheuer kreativ. Nur leider fehlt Ihnen die Fähigkeit, die Ideen auch in ein tolles Spiel umzusetzen. Die Erbschaft ist ein typisches Beispiel dafür.

Der Story liegt eine tolle Idee zugrunde, aus der man eine

Menge machen könnte. Doch schon der Weg aus dem Haus gestaltet sich höchst langweilig: Lauter Leute, denen man irgend etwas schuldet, soll man mit irgend etwas abspäßen – aber mit was? Durch die eigentlich pflifflige Joysticksteuerung hat man sich selbst so weit eingeschränkt, daß für ungewöhnliche Lösungen kein Raum bleibt. Schade, denn aus der Flucht vor den Gläubigern hätte man eine witzige Sequenz machen können. So kocht der Spielwitz aber auf ganz kleiner Flamme. Bedauerlicherweise ändert sich das im ganzen Spiel nicht, obwohl der dritte Teil in Las Vegas ganz nett ist. Er hat zwar nichts mit einem Adventure zu tun, bietet aber zumindest etwas Abwechslung. (gn)



Starflight

Schneller als das Licht: Mit einem Endurium-Raumschiff werden Sie zum Helden in dieser Space Opera.

Ein Jahrtausend nach dem Ende des interstellaren Krieges: Der Planet Erde existiert nur noch in Legenden, und die Nachkommen der Menschen leben auf der Welt Arth, als im Jahr 4594 das Mineral Endurium wiederentdeckt wird. Mit Endurium als Treibstoff können Raumschiffe auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt werden. Eine neue kosmische Ära beginnt: Endurium-Schiffe brechen auf, um die Galaxis zu erforschen. Als Captain eines Schiffs ziehen auch Sie los, um Ruhm und Reichtum zu ernten.

Sie befehligen eine sechs

Mann starke Besatzung, die Sie sich aus verschiedenen galaktischen Völkern zusammenstellen können. Die Auswahl der Crew-Mitglieder zu Beginn des Spiels ist sehr wichtig. Da gibt es Menschen, Roboter und diverse Sorten von Außerirdischen. Jede Rasse hat Vor- und Nachteile: Die einen sind stark beim Navigieren, die anderen in der Medizin bewandert und so weiter.

Im Starflight-Universum können Sie 270 Sonnensysteme mit 800 unterschiedlichen Planeten erforschen. Suchen Sie nach Rohstoffen, außerirdischen Lebensformen und

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	24 ★	
HAPPY-WERTUNG	89 ★	

MS-DOS
Electronic Arts
89 Mark (Diskette)

Informationen. Denn irgendwo dort draußen könnte die Erde noch existieren...

Nach der Analyse des Wissenschafts-Offiziers entscheiden Sie, ob der Planet kolonisiert werden kann oder nicht. Selbst während des Flugs ist man vor Überraschungen in Form von fremden Raumschiffen nicht sicher. Verhandlungen über das Funkgerät und Gefechte stehen auf der Tagesordnung.

Auf den Planeten findet man Mineralien, Pflanzen und Tiere, die man aufsammeln und gewinnbringend verkau-

fen kann. Hat man genug Geld auf dem Sparkonto, können Zusatzteile für das Raumschiff angeschafft werden. Doch Vorsicht, denn einige außerirdische Lebensformen sind ausgesprochen wehrhaft.

Am spektakulärsten ist wohl die fraktale 3D-Grafik, die bei den Start- und Lande-Manövern zu sehen ist. Ein wenig Musik darf auch nicht fehlen, auch wenn der IBM-Beeper nicht allzuviel hergibt.

Das Programm ist nicht kopiergeschützt und kann bequem auf einer Festplatte installiert werden. (hl)



Starflight hat mich kelt erwischt und bis heute nicht mehr losgelassen. Es trifft genau den Nerv all derjenigen, die »Raumschiff Enterprise« mögen und sich gern mal einen Science-fiction-Roman einverleiben. Starflight ist eine Software-Space Opera mit unglaublich guter Atmosphäre, hohem Spielwitz und enormer Komplexität, die für langfristige Motivation sorgt.

Grafisch haben die Program-

mierer des Beste aus dem PC herausgeholt: Beeindruckende 3D-Fractals bei Start- und Landemanövern sowie schöne Bilder von den Planeten lassen das richtige Flair entstehen.

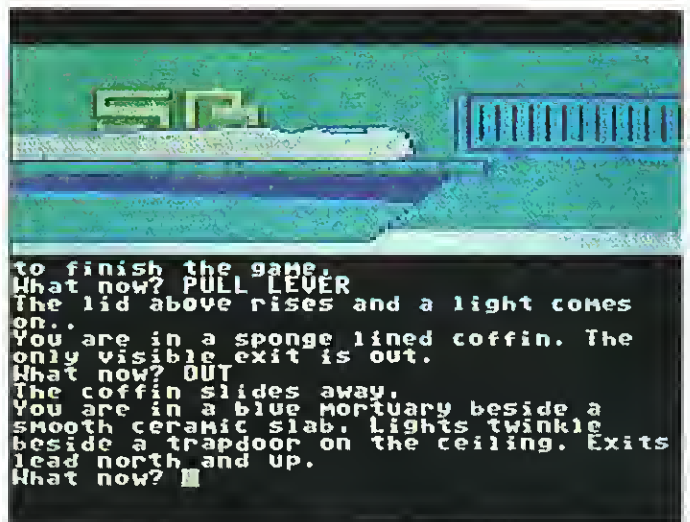
Die zahlreichen Planeten mit all ihren Lebensformen zu erforschen, ist eine echte Herausforderung. Das Tüpfelchen auf dem I ist das sehr originelle (englische) Handbuch, des hervorragend in die tolle Hintergrund-Story einführt. Wer schon immer mal Captain Kirk spielen wollte, kommt an dem Strategie- und Rollenspiel Starflight nicht vorbei. Ich kann nur hoffen und beten, daß von diesem Programm Umsetzungen erscheinen werden. Auf dem Atari ST oder Amiga könnte ich mir Starflight sehr gut vorstellen. (hl)



Wir in Deutschland fessen uns an den Kopf, wenn eine Software-Firma ein Spiel nur für den IBM und kompatible PCs herausgibt. Schließlich stehen die meisten MS-DOS-Maschinen in Büros und kleinen Unternehmen. In Amerika ist die Lage aber anders, denn da sind die IBM-Kompatiblen vollwertige Heimcomputer. Allerdings ist der IBM nicht für Spiele gebaut worden. So muß man erst eine teure Zusatzkarte für Farbgrafik in das

Gerät einsetzen, um Spiele zu starten. Und diese Karte ist wirklich nicht die schnellste, so daß flotte Action-Spiele fest unmöglich zu programmieren sind.

IBM-Programmierer stehen also immer vor einer äußerst schweren Aufgabe, die bei »Starflight« hervorragend gelöst worden ist. Ich scheue mich hier nicht, von einem Science-fiction-»Bard's Tale« für PCs zu reden. Schließlich ist auch dieses Rollenspiel sehr komplex, hat viele logische Rätsel und bietet eine für dieses Genre außergewöhnlich gute Grafik, die den Spielwitz ordentlich in die Höhe treibt. Ein besonderes Lob für den Gag, daß man erst mal lernen muß, mit den verschiedenen Außerirdischen zu reden, da man deren Sprachen nicht beherrscht. (bs)



Silicon Dreams

In drei Adventures können Sie die Kolonisation eines neuen Planeten miterleben und beeinflussen, damit das Projekt erfolgreich wird.

Die Adventure-Trilogie Silicon Dreams erzählt die Geschichte von Kim Kimberley, der als Geheimagent das erste Kolonistenschiff zum Planeten Eridani E, genannt Eden, begleiten soll. Das Schiff mit 200000 Leuten an Bord macht sich auf die lange Reise. Alle Menschen liegen eingefroren im Raumschiff. Es besteht zu einem großen Teil aus Eis, das das Raumschiff schützt und gleichzeitig als Energiequelle für die Fusionstriebwerke dient. Diese Technik hat den Schiffen den Spitznamen »Snowball« (Schneeball) eingebracht. Doch es gibt Leute,

die das Unternehmen sabotieren. Im Verlauf der Reise müssen Sie deshalb in den Kontrollraum gelangen und dort eine Bombe entschärfen.

Der zweite Teil »Return to Eden« beginnt kurz vor der Landung auf Eden. Die Aufzeichnung aus dem Kontrollraum erweckt nämlich den Eindruck, daß Sie der Saboteur sind und die Schäden im Raumschiff verursacht haben. Dabei wurde auch die Funkstation vernichtet, so daß die Roboter-Vorhut das Raumschiff nicht von einem Feind unterscheiden kann. Doch das interessiert die aufgetauten Pioniere nicht, die gegen Sie

GRAFIK	41 ★	
SDUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C64 (Apple II, Amiga, Atari XL/XE/ST, Joyce, MS-DOS, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
 Level 9 / Rainbird
 49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)

erst einmal die Todesstrafe verhängen und Sie ins Vakuum des Weltraums schmelzen wollen. Sie fliehen daher mit einem Gleiter nach Eden, wo Sie, als erster Mensch landen. Jetzt müssen Sie in die Hauptstadt eindringen und die Verteidigungsanlage ausschalten.

Der dritte Teil »Worm in Paradise« spielt 100 Jahre später. Eden hat sich zu einem blühenden Planeten mit Parteien, Finanzämtern und einer geregelten Infrastruktur entwickelt. Gemessen an den Steuersät-

zen, den Sozialleistungen und der Gesetzestreue der Bürger scheint es ein echtes Paradies zu sein. Doch unter der Oberfläche brodelt es. Im dritten Adventure gibt es keine klare Aufgabe mehr. Man muß den sozialen Aufstieg schaffen, in der Regierungspartei wichtige Posten besetzen und Unheil vom Planeten abwenden. Wie man zur wichtigen Person wird und welche Gefahr droht, müssen Sie im Laufe des Spiels selbst herausbekommen.

(gn)



Geht so

Nach »Jewels of Darkness« ist dies die zweite Adventure-Trilogie des Level-9-Teams. Genau genommen könnte ich jetzt auf den Bewertungskasten im letzten Spiele-Sonderheft verweisen und den Platz für persönliche Notizen freilassen, denn was dort steht, trifft im großen und ganzen auch auf Silicon Dreams zu. Nur hat der unerbittliche Heinrich etwas gegen leere Flecken auf der Seite und außerdem möchte ich noch ein Wort zu

den Gratken sagen - sie sind nämlich noch schlechter als bei Jewels of Darkness. Man merkt deutlich, daß sie nur eine Zubebe sind. Dafür haben die Programmierer den Speicher so vollgepeckt, daß die Programme ohne Nachdenken auskommen. Das macht diese Adventures für Spieler, die kein Diskettenlaufwerk besitzen, sehr empfehlenswert. Der Perser hat zwar nicht Infocom-Niveau, ist aber insgesamt ganz annehmbar.

Die Adventures selbst sind nicht sonderlich schwer, wanngleich sie einige ganz gemeine Fallen enthalten. Doch der dritte Teil ist kaum zu lösen. Die ersten beiden Programme dürften für den etwas erfahrenen Spieler kein großes Hindernis sein.

(gn)



Geht so

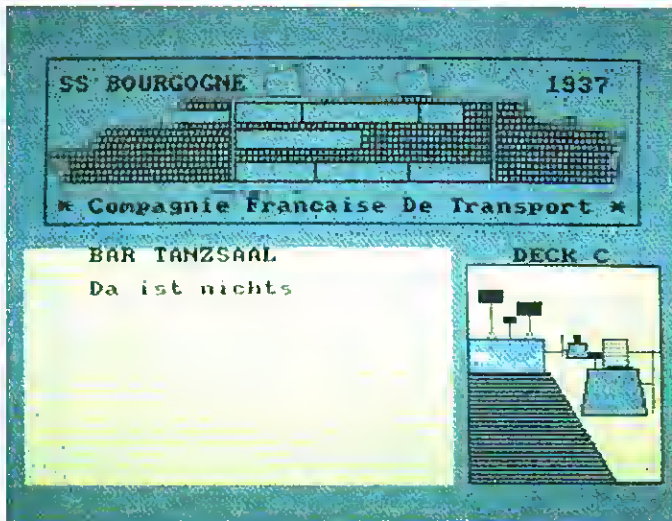
Als diskettenverwöhnter Infocom-Fan kann ich die englische Begeisterung für die Adventures der Firma Level 9 nicht teilen, muß aber eingestehen, daß es für Besitzer von Datensetten nichts Besseres auf dem Adventure-Sektor gibt. Außerdem versuchen die Programmierer je, dem Spieler das Leben so einfach wie möglich zu machen. Eine RAM-SAVE-Option sowie die Möglichkeit, Züge einfach zurückzunehmen, bietet kein ande-

ras mir bekanntes anderes Abenteuerspiel.

Was mich denn aber schrecklich erzürnte, waren die Umsetzungen der Silicon Dreams auf den Atari ST und Amiga. Da haben es die Damen und Herren von Level 9 doch tatsächlich geschafft, von dem Megabyte RAM, das mein ST besitzt, sege und schreibe 70 Kibyte auszunutzen. Da sind dann auch prompt dieselben Bilder im Programm wie bei der C64- oder Spectrum-Version zu sehen.

Für ihr nächstes Projekt namens »Knight Orc« haben die Programmierer allerdings vorgesehen, die Möglichkeiten von ST und Amiga auszureizen und für kleinere Computer nur abgepeckte Versionen herauszugeben.

(bs)



Murder on the Atlantic

In diesem Kriminal-Adventure werden Sie in eine Spionage-Affäre im Jahre 1938 verwickelt.

rgendwo auf dem Atlantik, April 1938. Die Bourgogne, Frankreichs größtes Passagier- und Postschiff, ist vor einigen Tagen aus Le Havre ausgelaufen und hat Kurs auf New York genommen. An Bord befinden sich viele reiche Persönlichkeiten.

Doch nicht nur Langeweile, Abenteuerlust oder vielleicht Geschäfte in Amerika treiben die Passagiere auf dieses Schiff. Einige der Personen hier leben unter dem Deckmantel einer fast perfekten Tarnung. Sie sind Spione und kämpfen um die Geheimnisse einer noch jungen Technik: die informations-verarbeitenden Maschinen, kurz gesagt, die

Computer. So müssen Sie, der Bord-Detektiv, sich mit zwei Mordfällen herumschlagen, die nicht einfach zu klären sind. Denn hinter diesen Morden lauert eine der größten Spionage-Affären des drohenden zweiten Weltkriegs.

»Murder on the Atlantic« beschreitet ein neues Konzept in der Adventure-Programmierung. Die wichtigsten Hinweise sind nicht im Programm enthalten, sondern in einer umfangreichen Mappe mit Materialien zu Ihrem Fall. In dieser Mappe finden Sie Briefe, anonyme Erpresserschreiben, Fotos, zerrissene Bilder, Auszüge aus den Logbüchern, Visitenkarten, Zei-

GRAFIK	43 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	23 ★	

**C64 (Schneider CPC)
Infogrames
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)**

tungsausschnitte und verschlüsselte Nachrichten. Doch damit nicht genug: Auch Blätter, die mit Geheimtinte beschrieben worden sind, Patronenhülsen und sogar ein Stück Mikrofilm sind in dem Paket enthalten.

Gespielt wird, indem Sie einen Punkt durch einen Lageplan des Schiffes bewegen und mit jeweils einem Tastendruck Räume durchsuchen

und Personen befragen.

Glauben Sie, den Fall gelöst zu haben, dann müssen Sie das ansonsten endlos laufende Adventure abbrechen und in einem zweiten Programm einige Fragen beantworten. Wenn Sie alle diese Fragen richtig beantworten können, erhalten Sie eine Glückwunschkarte und das Spiel ist zu Ende.

(bs)



Bedarf geladen, was pro Aussage (etwa 15 Zellen) eine bis zwei Minuten dauert, (wohlbemerkt, auch mit Floppy-Speeder!).

Geradezu Schlemperel muß man den Programmierer vorwerfen, weil sie die <Run/Stop>-Taste nicht blockiert haben. Kommt man aus Versehen auf die Taste, bricht das Programm ab und muß neu gestartet werden. Allerdings kann man denn immerhin auch das Programm mit LIST anzeigen, sich die gesuchten Codewörter aufschreiben und hat automatisch die schwierigsten Klippen des Adventures umschiff.

Daß ich bei diesen eklatanten Mängeln irgendwann die Geduld verlor und nicht mehr weiter spielen, möge man mir verzeihen. (bs)

Dieses Spiel ist derart dilettantisch programmiert, daß ich mich wirklich frage, ob wir so ein Programm überhaupt als Listing veröffentlichten würden.

Die getestete C64-Version besteht bis auf einige Unterroutinen aus reinstem Basic. Dementsprechend langsam ist auch das Programm. Bestes Beispiel sind die 40 Zeigenaussagen. Diese sind auf der Diskette extensiv gespeichert und werden nur bei



und die Mappe neben den Computer legt, fühlt man sich voll in die Story integriert. Die Freude hält bis zu dem Zeitpunkt an, an dem man den Fehler begeht, die Diskette ins Laufwerk zu schieben. Denn nimmt das Verhängnis seinen Lauf.

Hätte man das Programm weggelassen, und stattdessen einen Roman beigelegt, würde ich jedem den Kauf empfehlen. Leider ist das Programm Bestandteil der Packung und das ist absolut unterdurchschnittlich. Es ist ja toll, daß alles ins Deutsche übersetzt wurde, nur hätte man das Spiel selbst interessanter und flotter gestalten müssen. Man muß schon ein ausgesprochener Freak sein, um dieses Programm bis zum Ende auszuhalten. (gn)

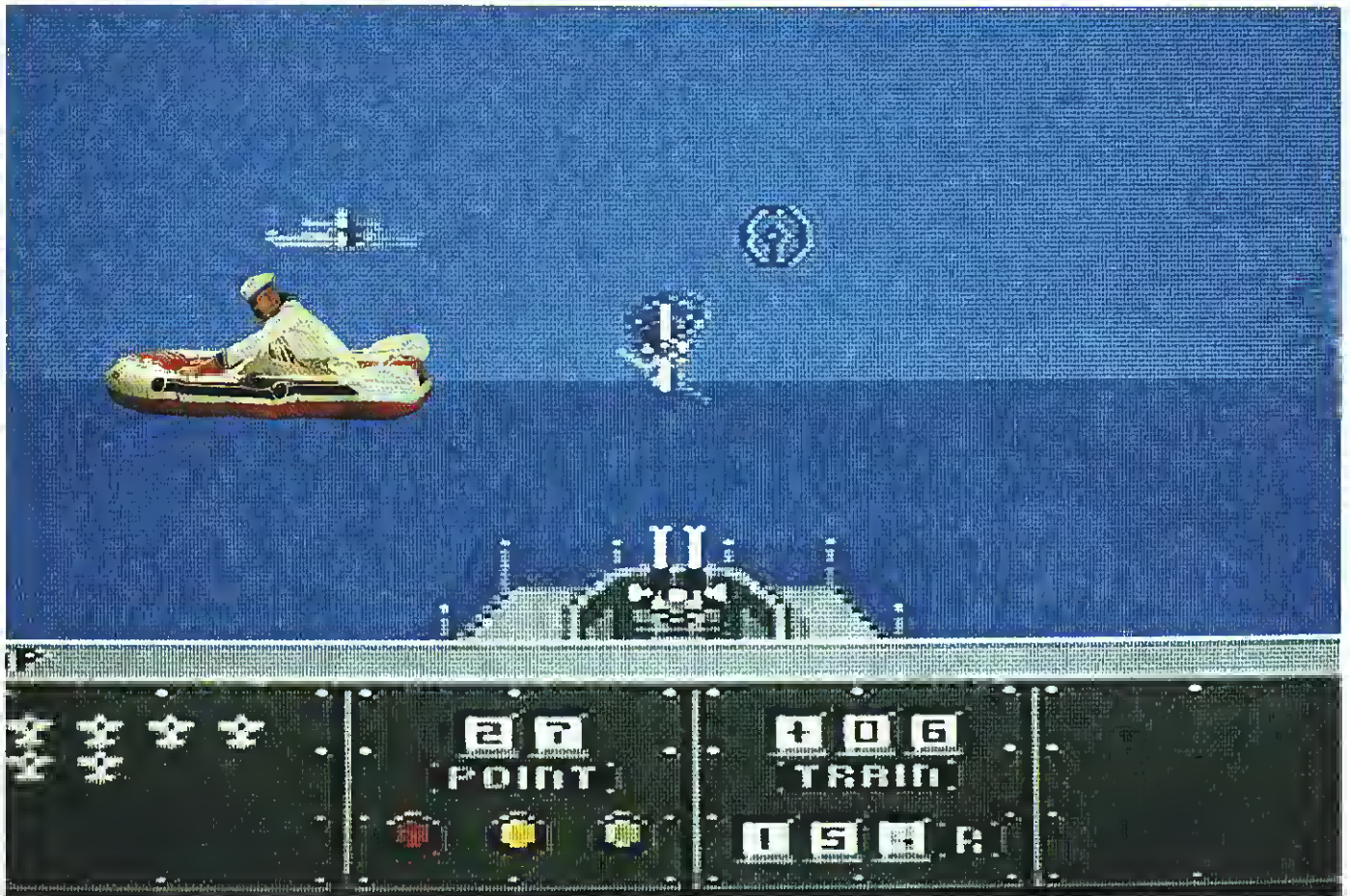
Wissen Sie, wann man von einer Mogelpackung spricht? Wenn etwas von außen nach mehr aussieht, als wirklich drin ist. Murder on the Atlantic, ist meiner Meinung nach eine Software-Mogelpackung, denn die Aufmachung schlägt selbst Infocom-Adventures um Längen. Die Belegen sind super und sehr stilvoll. Wenn man sich die vielen Beweise durchgelesen, das Foto zusammengesetzt hat

**Amiga-Magazin, das Computer-
Magazin für Amiga-Fans,
die Zeitschrift für alle
Cammadore-Amiga-Besitzer**

- ▶ hilft Ihnen, den Amiga maxi-
mal zu nutzen
- ▶ bringt für Einsteiger und Ex-
perten, Hobby- und Profipro-
grammierer-Kurse in CLI,
BASIC, MODULA II, »C« etc.
etc.
- ▶ testet für Sie Hardware, Pe-
ripherie und aktuellste Soft-
ware sämtlicher Hersteller
- ▶ anspruchsvolle Listings und
Anwendungen geben Ihrer
Arbeit höchste Effizienz
- ▶ in Kursen optimieren Sie die
Bedienung Ihres Amiga

Das Amiga-Magazin kommt am
27. Mai '87





Simulationen

Jeder von uns muß mit bestimmten Schranken und Begrenzungen leben, die er nicht ohne weiteres überschreiten kann. Es kann einfach nicht jeder ein Jet-Pilot oder ein Formel-1-Fahrer sein. Trotzdem interessiert es viele, wie es denn wohl wäre, wenn man nun selbst an eine bestimmte Stelle treten würde, als Millionär oder Manager eines wichtigen Wirtschaftsunternehmens? Könnten Sie die Firma zu weiteren Erfolgen bringen? »Wer weiß«, werden jetzt viele sagen, denn man kann ja nicht so einfach in eine andere Rolle schlüpfen und nach Herzenslust experimentieren.

Auf die Dauer ist es sehr unbefriedigend, die Konsequenzen von Entscheidungen nur an der Wirklichkeit nachzuprüfen. Das gilt nicht nur für diejenigen, die niemals in der Realität vor dieses Problem gestellt werden, sondern auch für die, die wirklich mit ihnen konfrontiert sind. In vielen Fällen ist es einfach besser, bestimmte Situationen fiktiv durchzuspielen, als sie gleich in der Realität auszuprobieren. Der Mißerfolg kann nämlich

sehr teuer werden. Deshalb wurde zum Beispiel die Mondlandung auch tausendfach mit Computern simuliert, bevor man den ersten echten Versuch wagte.

Simulation heißt nichts anderes, als die Wirklichkeit zu einem Modell zu vereinfachen, das auf klar definierten Formeln und Abhängigkeiten basiert. Den Fall einer Kugel kann man sehr leicht im Computer nachvollziehen. Schwieriger wird es bei komplexen Zusammenhängen in der Wirtschaft, wo die Durchführbarkeit einer Entscheidung von sehr vielen Faktoren abhängt. Je mehr Einflüsse in der Simulation berücksichtigt sind, desto genauer wird das Ergebnis. Man darf eine Simulation aber nicht mit der Wirklichkeit verwechseln, weil ein Programm in den seltensten Fällen alle Faktoren einbeziehen kann. Die Welt in der Simulation ist immer ein vereinfachtes Abbild der Realität. Eine gute Simulation ist eine Entscheidungshilfe, sie kann dem Menschen aber nicht die Entscheidung abnehmen.

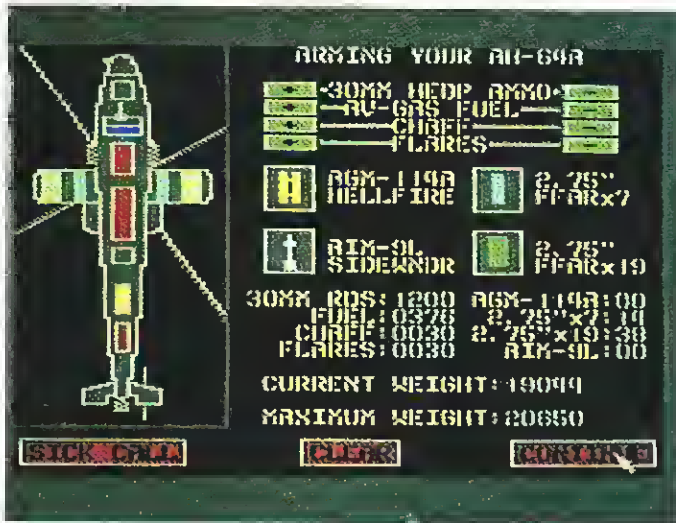
Einfacher ist die Simulation

von physikalischen Abläufen, wie der erwähnte Fall einer Kugel. Auch bei Autos, Flugzeugen oder Schiffen kann man die wichtigsten Einflußfaktoren sehr genau einbeziehen. Ein Programm kann das Flugverhalten eines Düsenjets bis auf das kleinste nachvollziehen und wird sich mathematisch genauso verhalten, wie es der Jet tun würde. Auch beim simulierten Crash-Test eines Autos erhalten die Entwickler wertvolle Hinweise. Man darf aber nicht der Illusion verfallen, daß man einen Jet fliegen kann, nur weil man die Simulation perfekt beherrscht. Nur die wenigsten Simulatoren können den Bediener denselben physikalischen Auswirkungen aussetzen, wie es in Wirklichkeit wäre. Es ist etwas anderes, locker im Sessel zu lämmeln und mit 300 km/h in eine Linkskurve zu jagen, oder wirklich hinter dem Steuer zu sitzen. Trotzdem erfüllt die Simulation voll und ganz ihren Zweck, denn sie soll den Benutzer vor den unangenehmen Konsequenzen der Wirklichkeit schützen. Nur in der Simulation kann man bedenkenlos

mit einem Flugzeug einen Looping über dem Empire State Building wagen. Selbst wenn man auf der 5th Avenue zerschellt, hat niemand darunter zu leiden oder kommt sonstwie zu Schaden.

Aber auch bei der Simulation sollte man sich selbst Grenzen setzen, denn Computer und Zahlen sind geduldig. Man halte sich also stets vor Augen, was man hier gerade simuliert. Es ist sicherlich nicht schlimm, wenn in der Simulation 1000 Menschen verhungern, nur weil man sich lieber einen Palast gekauft hat. Es ist niemand wirklich umgekommen, trotzdem ist es moralisch bedenklich. Man darf nie seine kritische Haltung verlieren. Nur dann ist sichergestellt, daß man nicht die Simulation mit der Wirklichkeit verwechselt. Nur so stumpft man durch den Tod im Computer nicht gegenüber den wirklichen Leiden von Menschen ab. Eine Simulation ist daher nicht nur so gut wie das verwendete Modell, sondern auch nur so gut wie der Mensch, der die Simulation anwendet.

(gn)



Gunship

Ein Schlachtschiff der Lüfte ist Gunship, ein bis an die Zähne bewaffneter Hubschrauber neuester Bauart, der hier simuliert wird.

Das Programm »Gunship« ist eine militärische Hubschrauber-Simulation, die sich beim Laden erst einmal mit einer stattlichen Anzahl grafisch ansprechender Menüs meldet. Sie legen hier fest, wohin Sie fliegen wollen, um welche Art von Mission es sich handeln soll, wie gut die feindlichen Truppen trainiert sind und wie Ihr Hubschrauber beladen werden soll.

Sitzen Sie dann im Hubschrauber, benötigen Sie sowohl Joystick wie Tastatur, um die zahlreichen Funktionen des Gunships zu steuern. Eine mitgelieferte Tastatur-Schablo-

ne macht auch Einsteigern das Fliegen leichter.

Besonders ausgefeilt ist die Steuerung der Waffensysteme. Haben Sie erst einmal ein Ziel erfaßt, kümmert sich ein Bord-Computer um das weitere und hält das anvisierte Objekt immer im Zielkreuz, egal welche Bewegungen der Hubschrauber macht. Auf das Ziel sind stets eine Videokamera sowie eine 30-mm-Kanone und ein Laser gerichtet. Im Cockpit kann der Pilot auf einem kleinen Fernsehschirm das vergrößerte Bild der Videokamera ansehen und das Ziel identifizieren.

Im Gegensatz zur 30-mm-

GRAFIK	86 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	45 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	88 ★	████████████████████

C64 (Amiga, Atari XL/XE/ST, MS-DOS, Apple II) ★ Microprose
49 Mark (Kassette), 69 bis 89 Mark (Diskette)

Kanone ist der Laser keine Waffe, sondern wiederum nur Ziel-System: Eine vom Hubschrauber abgefeuerte Rakete sucht sich automatisch den Gegenstand heraus, an dem der Laserstrahl reflektiert wird und fliegt darauf zu.

Neben den Waffensystemen gibt es natürlich ein ebenso hoch entwickeltes Navigationssystem, das automatisch Landkarten Ihrer Umgebung mit den Positionen von Feind und Freund schmückt. Ein weiteres Computersystem beschäftigt sich mit Schäden am

Hubschrauber. Zusätzlich können Sie auch Nachrichten des Hauptquartiers empfangen.

Auf der Programmdiskette ist Platz für bis zu acht Piloten mitsamt deren kompletter Karriere, in der alle Missionen, Auszeichnungen und die Gesamtpunktzahl enthalten sind. Sie können also auch zwischendurch eine Pause einlegen und erst einige Tage später weitermachen, ohne Ihren Dienstgrad und Ihre Orden zu verlieren. Außerdem zeigt eine High-Score-Liste die besten Einzel-Missionen an. (bs)

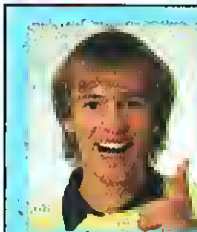


Ich finde es jammerschade, nur so wenig Platz zur Verfügung zu haben, um Gunship zu beschreiben. Denn das Programm (ich wage hier nicht, Spiel zu segnen) ist derart komplex, daß ich mehrere Seiten benötigen würde, nur um die einzelnen Funktionen der Simulation zu beschreiben.

So mancher Leser wird es vielleicht komisch finden, daß ich ein so offensichtlich auf Krieg ausgelegtes Spiel so hoch bewerte.

Aber bei Gunship muß ich einfach eine Ausnahme machen. Hier wird weder etwas beschönigt oder verherrlicht, noch irgendeine politische Position bezogen oder eine Art von Vergangenheits-Bewältigung betrieben. Außerdem legen die Programmierer großen Wert darauf, daß man hier nicht gegen russische Truppen kämpft, sondern gegen rein fiktive Gegner, die sich nur wie russische Truppen verhalten.

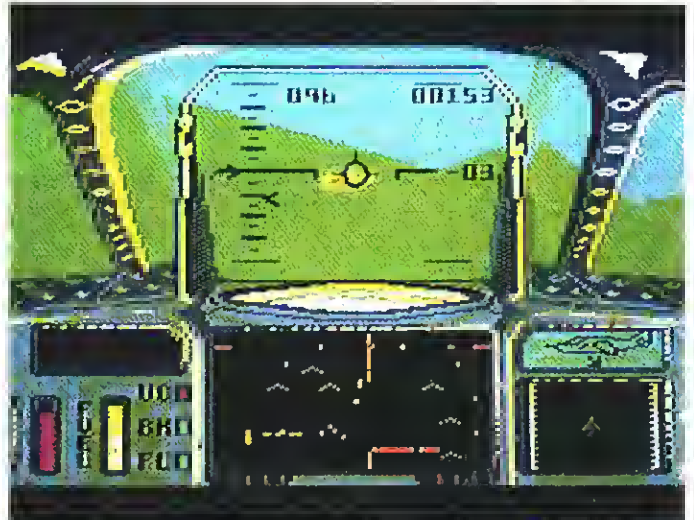
Ansonsten noch ein paar Worte zur Grafik: Besser kann man es auf einem 8-Bit-System wohl kaum machen. Allerdings sollen noch in diesem Sommer die 16-Bit-Versionen von Gunship erscheinen, die eigentlich nochmals einige Klassen besser sein müßten. (bs)



Gunship ist die beste und komplexeste Hubschrauber-Simulation, die ich bisher gespielt habe. Von »Tomahawk« bin ich ein etwas eleganteres Fluggefühl gewohnt, doch man gewöhnt sich sehr schnell daran, daß alles nicht so schnell, dafür sehr zielstrebig vor sich geht.

Beim Spielwert einer Kampfhubschrauber-Simulation muß man gespaltenen Meinung sein, denn es gibt wahrhaft friedlichere Spiele als Gunship. Für

mich steht aber hier die Beherrschung des Geräts im Vordergrund und nicht das Töten von Menschen. Trotz des militaristischen Inhalts, ist für meinen Geschmack alles abstrakt genug, um zu verdeutlichen, daß alles nur eine Simulation ist, die nicht mit der Wirklichkeit verwechselt werden darf. Daher habe ich persönlich keine Bedenken auch die Spezialmissionen zu fliegen, die vom Inhalt her zwar Müll sind, aber vom Schwierigkeitsgrad die höchsten Ansprüche stellen. Der Spielwert einer solchen Simulation ist daher für mich nicht zu übertreffen, denn kein Flug ist wie der andere, und auch nach vielen Flugstunden ist jeder Start noch eine Herausforderung, besonders bei Gunship. (gn)



Strike Force Harrier

Mit einem Senkrechtstarter geht es durch die Lüfte, wo zahlreiche Gegner warten.

Es gibt Flugsimulatoren in allen Formen, Arten, Varianten und Maschinen, die man sich nur wünschen kann. Das beginnt bei den zivilen Propellerflugzeugen, geht über ultramoderne Kampf-Jets bis zu waffenstarrten Hubschraubern. Wenn Sie aber noch nie einen Senkrechtstarter geflogen haben, gibt Ihnen »Strike Force Harrier« die Gelegenheit dazu.

Das Ziel besteht darin, das Hauptquartier des Feindes, das über 250 Meilen vom Startpunkt entfernt liegt, zu zerstören. Doch bevor man den endgültigen Schlag führen darf, muß man zuerst die eigenen Bodentruppen unterstützen.

Der Bildschirmaufbau ver-

wirrt in der Flugphase auf den ersten Blick ein wenig. Es sieht einfach nach einer planlosen Zusammenstellung von Linien und Anzeigen aus. Hat man im Handbuch aber nachgeschlagen, merkt man schnell, daß hinter der Anordnung ein raffiniertes System steckt. Die wichtigsten Daten werden direkt in das Sichtfeld eingeblendet, so daß man sowohl die Landschaft als auch die Anzeigen im Auge hat, ohne erst auf einer Instrumentenleiste suchen zu müssen. Den richtigen Piloten erleichtert das die Orientierung, und auch in der Computer-Simulation hilft diese Anordnung bei Situationen, in denen man blitzschnell entscheiden muß.

GRAFIK	62 ★	=====
SOUND & MUSIK	22 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	63 ★	=====

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
Mirrorsoft
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Man sieht sofort die Lage des Flugzeugs durch das symbolisierte Flugzeug in der Mitte; es zeigt die Lage im Vergleich zum Untergrund. Die Flughöhe, die Geschwindigkeit und die Flugrichtung erhält der Pilot ebenso im Fenster angezeigt, so daß die primären Flugdaten immer parat stehen.

Unter dem Fenster befinden sich die Instrumente zur sekundären Kontrolle, zum Beispiel der Radar, der alle

wichtigen Bodenziele anzeigt. Aufgrund der Farben kann man zwischen Freund und Feind unterscheiden. Verschiedene Statusanzeigen geben über den Zustand des Harriers Auskunft. Besonders wichtig ist die Schubkontrolle und der Schubvektor. Sie informieren über die momentane Triebwerksleistung und die Schubrichtung. Links segelt man mit der Atari ST-Version durch die Lüfte, rechts ein Foto der C64-Version. (gn)



Geht so

Strike Force Harrier gehört für mich zu den schlechteren Flugsimulationen, denn ich zweifle noch der Simulation. Der Vogel gleitet nach bester »Skyfox«-Manier durch die Luft, und auch aus mehreren hundert Metern Höhe kann man die feindlichen Panzer und Raketenwerfer noch hervorragend erkennen. Gemessen an der Fluggeschwindigkeit und der Flughöhe ist dies absolut unrealistisch. Die Grafik ist leider auch nicht besonders

anziehend, da die Bewegung in zu klar erkennbaren Phasen stattfindet. Man kann fast schon mitzählen, wann auf die nächste gespeicherte Darstellung umgeschaltet wird.

Auch von der Bedienung her ist der Harrier viel zu leicht zu fliegen. Das einzige, was passieren kann, ist ein zu schnelles Steigen und Sinken, was das Programm zu einer gutmütigen Meldung veranlaßt. Im Extremfall vibriert das Cockpit noch, es erschwert aber nur die Sicht. Ansonsten gibt es eigentlich keine nennenswerten Probleme. Mein Verdacht lautet, daß die Programmierer zugunsten der Actionseite auf die Realitätsnähe verzichten und dafür mit wieder ein Kriegsspiel produziert haben. Was ich davon halte, dürfte hinlänglich bekannt sein. (gn)



Geht so

Mit Strike Force Harrier liegt ein Gemisch aus Flugsimulator und Actionspiel vor, das mir ein bißchen wirr und arg zusammengewürfelt vorkommt.

Die 3D-Grafik erinnert teilweise an das mittlerweile indizierte Skyfox. Die engreifenden Panzer und Flugzeuge werden nicht in »echtem« 3D gezeichnet. Vielmehr hat das Programm einige Ansichten der Gegner gespeichert, die bei Bedarf auf den Bildschirm gezaubert wer-

den. Dadurch resultiert über eine ziemlich ruckartige Bewegung der Feinde. Daß es auch anders geht, beweisen Programme wie »Flight Simulator II«.

Überhaupt nicht ins Konzept von Strike Force Harrier paßt der Radarschirm im unteren Bildschirm Drittel. So sieht mit Sicherheit kein Radarschirm aus: Klüßlige Symbole von Bergen und Bäumen verdecken teilweise die Positionen von Angreifern und Feinden.

Ansonsten darf man Strike Force Harrier hohe Geschwindigkeit und viel Action bestätigen. Eine komplexe Simulation ist es mit Sicherheit nicht, doch zumindest wesentlich einflussreicher als ein normales Actionspiel. Trotzdem konnte es mich nicht so recht begeistern. (bs)

Kempston PRO
Das wohl umfassendste Joystick-Interface für den Spectrum, insgesamt 3 Anschlüsse (davon 2 wie Interface 2, zusätzlich Kempston- und Cursor-Key-Interface) natürlich auch mit ROM-Slot für Sinclair-Module **59,90**

Drucker-Interface
Kempston Typ E-Interface mit Software im ROM, d.h. es wird kein Speicherplatz belegt. Routinen für alle gängigen Drucker-typen bereits implementiert. COPY- und Vierfachcopy möglich. Phantastischer Preis **169,90**

DISK-SYSTEME!!!

NEUE PREISE

DISCOVERY 720
ein Laufwerk
720K Speicherplatz
DM 499,-

DISCOVERY 1400
Zwei Laufwerke
1,4M Speicherplatz
DM 799,-

DISCOVERY PLUS 72
Einbausatz mit 1 Zusatz-
laufwerk 720K
DM 299,-

BIS ZU 1,4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM

Die neuen Discovery-Systeme mit Centronics-Drucker-Interface - Joystick-Interface (Kempston-Typ) - Video-Monitor-Ausgang - stabilisiertem Netzteil (versorgt auch Ihren Spectrum) - Befehlsatz voll Microdrive-kompatibel - belegt kein RAM im Spectrum - deutsches Handbuch.

SUPERTITEL zu Superpreisen
von Micro-Gen die Topseller:

EQUINOX ... das Weltraum-Action-Spiel mit vielen Screens (Test in ASM 6/86 S.31) **19,90**
für Spectrum **24,90**
für Schneider (Disk) **19,90**
für Schneider (Cass) **19,90**

STAINLESS STEEL
... das nervenaufregende Action-Spiel mit Fast-Scroll (Test in ASM 7/86 S.27) **19,90**
für Spectrum **24,90**
für Schneider (Disk) **19,90**
für Schneider (Cass) **19,90**

Spectrum + 299,-

JOYSTICKS
Competition PRO 5000 **29,90**
Speedking (u-Schalter) **29,90**

DISKETTEN 3 1/2"
Doppelseitig **3,90**

Utilities für den Spectrum

- HISOFT Pascal mit deutscher Anleitung **99,90**
- HISOFT Pascal für Discovery (deutsch) **129,90**
- HISOFT Devpac (Assembler u. Disassembler) **59,90**
- HISOFT Devpac für Discovery auf Disk **69,90**
- HISOFT Basic-Compiler neu!!! **79,90**
- HISOFT C-Compiler **99,90**
- HISOFT Coit-Compiler (deutsch) **59,90**
- BETA-BASIC (deutsch) für Cass. und Microdrive **59,90**
- BETA-BASIC (deutsch) für Discovery **59,90**
- LASER-BASIC von Ocean-Software **29,90**
- LASER-COMPILER von Ocean Software **39,90**
- LASER GENIUS von Ocean Software **39,90**

MULTIFACE (neue Versionen)
Sicherungskopien von jedem Programm, das in Ihren Computer geladen wurde; - kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; - mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K u. 128K **169,90**

MULTIFACE TWO für Schneider 664, 464, 6128 **169,90**

TIME TRAX

In 8 verschiedenen Zeitzeilen müssen Sie aktionsgepackte Abenteuerliche Spielmöglichkeiten; - Test in ASM 7/86 S.11 für C64 (Cass) **9,90**
für Spectrum **9,90**

PREISHAMMER

Programme für Spectrum

- Tudaj **14,90**
- Revolution **14,90**
- W.A.R. **14,90**
- Mailstorm **14,90**
- Thanatos **14,90**
- The Ice Temple **14,90**
- Frost Byte **14,90**
- Pentagram **14,90**
- ICUPS **14,90**
- Endurance **14,90**
- Schlottenia **14,90**
- Juggernaut **14,90**
- Formula One **14,90**
- Deactivators **14,90**
- Twister **14,90**
- Mounly on the Run **14,90**
- Surf Champ (inkl. Surfboard) **14,90**
- Fighting Warrior **14,90**
- Ping-Pong **14,90**
- Night Shade **14,90**

Spectrum-Software

- | | | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| Shon Circus 25,90 | Avenger 25,90 | Deep Strike 25,90 | 5 Star Games 25,90 |
| Leaderboard 25,90 | Master of the Universe 25,90 | Dizzy Dies 9,90 | Aspire 25,90 |
| Plus-Board 25,90 | Way of Exp. Fal 2 25,90 | Quadrator 25,90 | Donkey Kong 25,90 |
| Sailing 25,90 | The Art Studio 49,90 | Now Games 3 25,90 | Analysis of Rome 25,90 |
| Hi Pack 25,90 | Urkum 25,90 | Gauntlet 25,90 | Star Trekker 25,90 |
| Boonies 25,90 | Miami Vice 25,90 | Spindizzy 25,90 | Moonlight Madness 25,90 |
| Allens 25,90 | Fighting II 25,90 | Diagnosis Ltd 25,90 | TASWORD II (Cart.) 25,90 |
| Escape from the Singa Castle 25,90 | Exploit 25,90 | Legend of Rage 25,90 | TASWORD III (Disk) 25,90 |
| Super Cycle 25,90 | Star Gladiator 25,90 | Hard Ball 25,90 | Olive & Lisa 9,90 |
| Shockwave Rider 25,90 | Marble Madness Const. Set 25,90 | Laser Combat 25,90 | Wizardia Ltd 9,90 |
| Bomb Jack 2 25,90 | Spellite 40 25,90 | Lasert Basic 25,90 | F.A. Cup 87 25,90 |
| Sigma 7 25,90 | Jack the Nipper 25,90 | Lasert Basic 25,90 | Legions of Death 25,90 |
| Football of the Year 25,90 | Computer Hits 3 25,90 | Di. What 25,90 | Terra Ghost 25,90 |
| Marble Madness Extra Edition 25,90 | PSI Chess 25,90 | Konami's Con-On Hills 25,90 | Top Gun 25,90 |
| Trap 25,90 | Coop Cup 25,90 | Hive 25,90 | Kenshin's Gobline 25,90 |
| Uchi Miss 25,90 | Exodus 25,90 | Arcaid Creator 25,90 | Blotchy Breading 25,90 |
| Arkward 25,90 | Best of Beyond 25,90 | Strike Force Mariner 25,90 | Scooby Cool 25,90 |
| Shadow Hammer 25,90 | Crack II Towers 25,90 | Bugby 25,90 | Jailbreak 25,90 |
| Star Games 1 25,90 | Shadows Road 25,90 | Princed 25,90 | Konami Golf 25,90 |
| Orange Hill 25,90 | Jewels of Darkness 25,90 | Paperboy 25,90 | Brace Runner 25,90 |
| They Sold a Million 3 25,90 | Pearl Shores H.S. Marauders 25,90 | T. T. Racer 25,90 | Nether Earth 25,90 |
| Acne of Aces 25,90 | Colossus Chess IV 25,90 | Swords and Sorcery 25,90 | |
| Impossible 25,90 | Angie's Blood 25,90 | Street Hawk 25,90 | |
| Cyclusack 25,90 | 101 Frames 25,90 | Prology 25,90 | |
| Hacker II 25,90 | Xeno 25,90 | Conquestador 25,90 | |
| Crystal Castles 25,90 | | | |

C-64-Software

- Leviathan (Cass) 29,90
- Leviathan (Disk) 29,90
- 200 Flys (Disk) 29,90
- Hypocrite (Cass) 29,90
- Sport Olympics (Cass) 29,90
- Sport Olympics (Disk) 29,90
- Ball Break (Cass) 29,90
- Ball Break (Disk) 29,90
- Super Huey II (Cass) 29,90
- Super Huey II (Disk) 29,90
- Super Sunday (Cass) 29,90
- Super Sunday (Disk) 29,90
- Double Time (Disk) 29,90
- Raid 2000 (Cass) 29,90
- Raid 2000 (Disk) 29,90
- Alpha (Cass) 29,90
- Alpha (Disk) 29,90
- Gambler (Cass) 29,90
- Gambler (Disk) 29,90
- What Bank (Cass) 29,90
- What Bank (Disk) 29,90
- They Sold a Million 3 (Cass) 29,90
- They Sold a Million 3 (Disk) 29,90
- Bomb Jack II (Cass) 29,90
- Bomb Jack II (Disk) 29,90
- Muller's Case 29,90
- Muller's Case (Disk) 29,90
- Kick Out (Cass) 29,90
- Kick Out (Disk) 29,90
- Shooting Range (Cass) 29,90
- Shooting Range (Disk) 29,90
- Master of the Universe (Cass) 29,90
- Master of the Universe (Disk) 29,90
- Space Hammer (Cass) 29,90
- Space Hammer (Disk) 29,90
- Gauntlet (Cass) 29,90
- Gauntlet (Disk) 29,90
- Computer Hits 3 (Cass) 29,90
- Computer Hits 3 (Disk) 29,90
- Tri-Plex (Disk) 29,90
- Championship Wrestling (Cass) 29,90
- Championship Wrestling (Disk) 29,90
- Leaderboard (Cass) 29,90
- Leaderboard (Disk) 29,90
- Finrod (Cass) 29,90
- Finrod (Disk) 29,90
- Street Machine (Cass) 29,90
- Street Machine (Disk) 29,90
- Two on Two Basketball (Cass) 29,90
- Two on Two Basketball (Disk) 29,90
- Paperboy (Cass) 29,90
- Paperboy (Disk) 29,90
- Super Cycle (Cass) 29,90
- Super Cycle (Disk) 29,90
- Rocky (Cass) 29,90
- Rocky (Disk) 29,90
- Rocky (Cass) 29,90
- Rocky (Disk) 29,90
- Acid of Aces (Cass) 29,90
- Acid of Aces (Disk) 29,90
- Peep Show (Cass) 29,90
- Peep Show (Disk) 29,90
- New Games 3 (Cass) 29,90
- New Games 3 (Disk) 29,90
- A.C.E. (Cass) 29,90
- A.C.E. (Disk) 29,90
- Howard the Duck (Cass) 29,90
- Howard the Duck (Disk) 29,90
- Star Gladiator (Cass) 29,90
- Star Gladiator (Disk) 29,90
- Art Studio (Cass) 29,90
- Art Studio (Disk) 29,90
- Way of the Tiger (Cass) 29,90
- Way of the Tiger (Disk) 29,90
- Curse of the Lizard (Cass) 29,90
- Curse of the Lizard (Disk) 29,90
- POD (Cass) 29,90
- POD (Disk) 29,90
- Prology (Cass) 29,90
- Prology (Disk) 29,90
- Indoor Soccer (Cass) 29,90
- Indoor Soccer (Disk) 29,90
- Jump, Jump, Jump (Cass) 29,90
- Jump, Jump, Jump (Disk) 29,90
- Nether Earth (Cass) 29,90
- Nether Earth (Disk) 29,90
- Princed (Cass) 29,90
- Princed (Disk) 29,90

Schneider-Software

- TV Race (Cass) 29,90
- Super Cycle (Cass) 29,90
- Super Cycle (Disk) 29,90
- Street Hawk (Cass) 29,90
- Street Hawk (Disk) 29,90
- Hi Pack (Cass) 29,90
- Hi Pack (Disk) 29,90
- Double Time (Cass) 29,90
- Double Time (Disk) 29,90
- Gauntlet (Cass) 29,90
- Gauntlet (Disk) 29,90
- Way of the Tiger (Cass) 29,90
- Way of the Tiger (Disk) 29,90
- Jack the Nipper (Cass) 29,90
- Jack the Nipper (Disk) 29,90
- Pearl Shores H.S. Marauders (Cass) 29,90
- Pearl Shores H.S. Marauders (Disk) 29,90
- Shon Circus (Cass) 29,90
- Shon Circus (Disk) 29,90
- Hi Pack (Cass) 29,90
- Hi Pack (Disk) 29,90
- Double Time (Cass) 29,90
- Double Time (Disk) 29,90
- Escape from Singa Castle (Cass) 29,90
- Escape from Singa Castle (Disk) 29,90
- Super Cycle (Cass) 29,90
- Super Cycle (Disk) 29,90
- Street Hawk (Cass) 29,90
- Street Hawk (Disk) 29,90
- Hi Pack (Cass) 29,90
- Hi Pack (Disk) 29,90

Spectrum 48 K 248,-

C-16-Software

- Flight 015 14,90
- 5 Star Games 29,90
- Yie ar Kung Fu 24,90
- Project Nova 24,90
- Sports 4 24,90
- Dolence 16 24,90
- International Karate 24,90
- Classics 3 24,90
- Hit Pack 24,90
- Computer Hits 3 24,90
- Formula One 24,90
- Return of Rockman 24,90
- Wimbledon 24,90
- Winter Events 24,90
- Kikstart 24,90
- Street Olympics 19,90
- Frank Bruno Boxing 9,90
- Varmil 24,90
- Lazerzone 9,90
- BMX Racer 24,90
- Guzzler 24,90
- Scooby Doo 24,90
- World Cup Carnival 24,90
- Hektic 9,90
- Kane 19,90
- Squirm 9,90
- Dirty Don 9,90
- Gun Law 9,90
- Monkey Magic 9,90
- Dizasterblast 9,90

SAMANTHA FOX Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz schön Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten?

Digitalisierte Videos - und bluffen kann Samantha auch.

Für Spectrum 48K/128K **29,90**
Für Schneider (Disk) **29,90**
Für C64 (Disk) **39,90**
Für C64 (Cass) **29,90**

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten; bei Vorkasse mit Scheck DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

Informationen können angefordert werden. Händleranfragen erwünscht.



Destroyer

Auf See geht es hoch her. Beweisen Sie Ihr Talent als Kapitän eines Zerstörers.

Bei den Simulationen führten bislang Flugsimulatoren die Hitlisten an. Seit dem Riesenerfolg von »Silent Service« (das inzwischen indiziert ist) haben immer mehr Firmen eber auch das nasse Element entdeckt. Nachdem man sich in dieser Simulation gegen aufdringliche Zerstörerschiffe behaupten mußte, kann man bei Destroyer die Seiten tauschen, und mit einem Zerstörer im 2. Weltkrieg auf U-Bootjagd gehen und andere Spezialmissionen übernehmen.

Doch bevor es in die Schlacht geht, darf man erst sein Schiff taufen und seinen Namen eingeben. Dann wird es schon schwieriger, denn es

geht darum, eine Aufgabe zu wählen. Es beginnt mit der einfachen U-Bootjagd, bei der man nur wenige Gefechtsstationen benötigt. Hier heißt es, durch die bedrohten Gewässer zu fahren und mit dem Sonar nach U-Booten zu suchen. Hat man eins gefunden, läßt man Wasserbomben sprengen. Um zwischen den verschiedenen Stationen des Zerstörers umzuschalten, gibt man eine zweistellige Kombination an, die als Abkürzung den Schiffsteil beschreibt. Die zwei Buchstaben werden über die Tastatur eingetippt, so daß man beim Spielen im ständigen Wechsel zwischen Joystick und Tastatur ist. Das entsprechende Bild wird immer nach-

GRAFIK	85 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	71 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	72 ★	██████████████████

C64 (MS-DOS)
Epyx
49 bis 79 Mark (Diskette)

geladen, was aber der eingebaute Fast Loader in Windeseile ertedigt.

Mehr Action gibt es bei der Flugabwehr. Man wird von feindlichen Fliegern angegriffen und muß die Burschen mit zwei Flugabwehrkanonen abschießen. Das Radar und die Kommandozeile warnen einen aber rechtzeitig. Wer sich durch das reine Abballern nicht genug gefordert fühlt, kann sich als Blockadebrecher seine Orden verdienen, indem er den Sperrgürtel der Feinde überwindet und zu einer eingekesselten Station durchdringt.

Hier muß man schon auf alle Vorwarngeräte zurückgreifen.

Die schwierigste aller Missionen ist die Rettung eines abgestürzten Fliegers, der mit einem Taschenspiegel SOS funkt. Doch das Aufblitzen auf der Insel kann auch feindliches Mündungsfeuer sein. Es ist also größte Vorsicht geboten, um nicht als Bereicherung der Speisekarte für diverse Fische auf dem Meeresgrund zu enden. Damit Destroyer auch für den erfahrenen Spieler noch eine Herausforderung bleibt, gibt es drei Schwierigkeitsstufen. (gn)

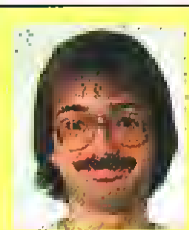


Geht so

Schede, schede. Ich habe eigentlich eine sehr hohe Meinung von Epyx, denn die Programme dieser Firma bürgen eigentlich immer für höchste Qualität. Auch bei Destroyer haben die Jungs die Grafik wieder recht gut hinbekommen, obwohl die Bilder bei weitem nicht spektakulär sind wie bei anderen Spielen. So ist der äußere Eindruck zufriedenstellend, wengleich er mich auch nicht zu Jubelstürmen hinreißt.

Vom Simulations-Charakter her kann Destroyer nicht überzeugen. Man wird zwar in die Position eines Kapitäns hineingesetzt und die Bedingungen auf dem Schiff mögen ganz realistisch sein. Insgesamt ist Destroyer aber sehr einfach zu beherrschen, weil vom Spieler außer Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen nicht viel gefordert wird. Es geht hier in erster Linie um das Abschließen von Flugzeugen, das Versenken von U-Booten und das Zerstören von Schiffen. Das hat mit einer Simulation nur begrenzt etwas zu tun. (gn)

Was mir absolut mißfällt, ist der eindeutig militaristische Einschlag. Es geht hier in erster Linie um das Abschließen von Flugzeugen, das Versenken von U-Booten und das Zerstören von Schiffen. Das hat mit einer Simulation nur begrenzt etwas zu tun. (gn)



Gut!

Von Destroyer hette ich mir etwas mehr versprochen. Wes mich hingerissen hat, ist die grafische Präsentation. Da merkt man, daß mit Epyx-Grafiker Michael Kosaka ein echter Künstler am Werk war. Jede der verschiedenen Gefechtsstationen ist in dieser Hinsicht ausgezeichnet gelungen. Diese Begeisterung wird durch das Spielprinzip etwas getrübt. Einige Missionen sind recht läppisch (mit den Flugzeugen wird man schnell fertig);

es gibt eber auch komplexe Leckerbissen. Da muß man auf allen Stationen werkeln, wird von Land, vom Wasser sowie von unten angegriffen und muß dabei noch aufpassen, daß man in seichten Gewässern nicht ein Riff remmt

Wer sich unter Destroyer eine lupenreine Simulation vorstellt, wird enttäuscht. Wer aber einen guten Kompromiß zwischen Action-Spiel und Simulation sucht, ist mit diesem Programm, das mir unter ein paar Einschränkungen gut gefällt, bestens bedient. Und noch ein Wort zum militaristischen Einschlag: Sicher könnte man auch eine friedliche »Traumschiff«-Simulation programmieren, aber ich fürchte, daß die sterbenslangweilig ausfallen würde. (hl)



P.H.M. Pegasus

Gehen Sie mit der Pegasus, einem hochmodernen Tragflügelboot, auf Terroristenjagd.

Neben Öltankern, Schachtschiffen und Segeljachten gibt es einen weiteren Schiffstyp, der jedoch bisher in der Öffentlichkeit wenig Beachtung gefunden hat: Das Tragflügelboot, auch Hydrofoil genannt. Bringt man unter einem Boot tragflächenähnliche Gebilde an, heben diese den Bootsrumpf bei schneller Fahrt fast vollständig aus dem Wasser. Dadurch wird der Wasserwiderstand des Boots fast vollständig eliminiert. Hohe Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Stabilität bei extremsten

Wetterbedingungen sind die grundlegenden Eigenschaften eines Hydrofoils.

Mit dem Programm »P.H.M. Pegasus« werden acht verschiedene, typische Einsätze von NATO-Hydrofoils simuliert. Zwei dieser Missionen sind Trainingseinsätze, bei den anderen sechs wird es dagegen ernst: Man jagt Terroristen in verschiedenen Krisengebieten der Welt, sucht Waffenschmuggler und eskortiert zivile Schiffe. Dabei faßten die Programmierer auch so heiße Eisen wie den Krieg im Persischen Golf an.

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	51 ★	
HAPPY-WERTUNG	78 ★	

C64 (Apple II)
Electronic Arts/Lucasfilm
79 Mark (Diskette)

Per Knopfdruck schalten Sie von der Cockpit-Anzeige auf eine Landkarte um. Auf der Landkarte können Sie mit einem Fadenkreuz den Autopiloten Ihres Hydrofoils sowie weiterer beteiligter Fahrzeuge einstellen. In manchen Missionen stehen Ihnen noch bis zu zwei Hubschrauber und ein weiteres Boot zur Verfügung. Von diesen können Sie allerdings keine Cockpit-Aussicht bekommen, sondern müssen sie ausschließlich über den Autopiloten steuern.

Um sich gegen Feinde zu wehren, haben Sie eine

76-mm-Kanone und mehrere Raketen an Bord. Die 76-mm-Kanone ist mit einem Fernglas gekoppelt, durch das Sie auch entfernte Ziele betrachten können. Die Raketen werden von Ihrem Bord-Radar gesteuert und finden immer ihr Ziel.

Bei der Steuerung des Hydrofoils werden in erster Linie der Joystick und nur sehr wenige Tasten benutzt. Hier hat man einen Kompromiß zwischen realitätsnaher Simulation und Action-Spiel geschlossen, indem man die Steuerung gegenüber einem Schiff stark vereinfacht hat. (bs)



Pegasus ist nur mit Ach und Krach in diese Rubrik gekommen, denn von einer Simulation ist hier nur wenig zu sehen.

Dies ist aber durchaus nicht negativ gemeint. Pegasus spielt sich nämlich, im Gegensatz zu »echten« Simulationen, sehr flüssig und schnell. Man konzentriert sich hier mehr auf das Wesentliche und wird nicht von »unwichtigen« Sachen, wie etwa plötzlich auftauchenden Landmassen, abgelenkt. Ansonsten

ist Pegasus für ein Lucasfilm-Spiel ungewöhnlich durchschnittlich. Wie mir der Programmierer erzählte, wollte man mit Pegasus auch mal ein in erster Linie kommerzielles Produkt machen, um zu sehen, wie das beim Publikum ankommt.

Auf den ersten Blick scheint bei Pegasus grafisch nicht viel los zu sein. Etwas Wasser, ein paar Schiffe und Explosionen sind zu sehen, sonst eigentlich nichts. Aber auch hier muß man sagen: Durch die Beschränkung auf das Wesentliche wird das Spiel erleichtert. Außerdem steckt auch hinter dieser simpel aussehenden Grafik ein ungeheurer Rechenaufwand, um Objekte maßstabsgerecht und schnell zu vergrößern und zu verkleinern. (bs)



Ich frage mich, warum in letzter Zeit alle Programmierer Ihre Simulationen zu mittelmäßigen Action-Spielen verkommen lassen müssen. Gunship beweist, daß man Action und Simulation gut miteinander verbinden kann. Bei Pegasus hat man leider zu viele Zugeständnisse an die Action-Seite gemacht, so daß in einigen Punkten eine etwas verunglückte Mischung entstanden ist. Oder kann mir jemand erklären, warum es keine Küste beim

gesamten Spiel gibt? Nur um es dem Spieler (und wohl auch den Programmierern) so einfach wie möglich zu machen, hat man auf diese »Details« verzichtet.

Betrachtet man Pegasus von der Action-Seite, kann es meinen Ansprüchen auch nicht ganz genügen, weil zu große Pausen zwischen den einzelnen Aktionen liegen. Hier schimmert zwar der Simulations-Charakter durch, aber für den Action-Freund ist das eher ein Nachteil.

Pegasus zeigt deutlich, was passiert, wenn man auf zwei Hochzeiten tanzen will: In der Regel hat man bei beiden keinen Erfolg. Die Action-Fans, die nichts gegen einen Strategie-Einschiag haben, werden mit Pegasus wohl am ehesten glücklich. (gn)



Billig-Spiele

Über den Ausdruck »Billig-Spiele« ist eigentlich niemand glücklich. »Billig« hat einen Beigeschmack von »taugt nichts, geringe Qualität«. Daß dies nicht immer stimmen muß, beweist unser Sonderteil für besagte Billig-Spiele. In England haben diese Spiele einen viel klangvolleren Namen: »Budget-Games« heißen sie da, Spiele für Leute mit kleinem Budget.

Die Rubrik Billig-Spiele grenzt sich von den anderen Programmen durch ein Preislimit ab. Dieses Preislimit haben wir auf zwanzig Mark für die Kassetten-Version festgesetzt. Viele Billig-Spiele sind schon für zehn Mark auf Kasette erhältlich; Disketten kann man meist schon für zwanzig Mark bekommen.

In dieser Rubrik sind sämtliche Spiele-Genres vertreten. »Panther«, »Flash Gordon«, »West Bank« und »L.A. Swat« gehören zu den Action-Spielen. »Pipeline II« und »Olli and Lissa« sind Geschicklichkeitsspiele und mit »180« und

»Soccer« sind auch zwei Sportspiele vertreten. Den Abschluß bildet »Master Chess«, das erste Schachprogramm, das für schlappe zehn Mark erhältlich ist.

Aber nicht nur der geringere Preis hebt Billig-Spiele von den teureren Kollegen ab. Billig-Spiele sind inzwischen zu einem echten Mitnahme-Produkt geworden, das man in Supermärkten, Foto- und HiFi-Geschäften sowie in Kaufhäusern erhält. In sogenannten Blister-Packs werden die Programme sauber in Plastik verschweißt an großen Ständern angeboten. Doch dieser Vertriebsweg hat auch seinen Nachteil: Es ist meistens völlig unmöglich, sich die Programme vor dem Kauf einmal anzusehen. So bleibt als Konsumenten-Information meist nur der blumige Verpackungstext (sofern man nicht unsere Spiele-Tests kennt).

Oft treffen bei uns Anfragen ein, warum nicht alle Programme zu so niedrigem Preis verkauft werden. Anders aus-

gedrückt: Wieso kosten manche Programme noch 40 Mark?

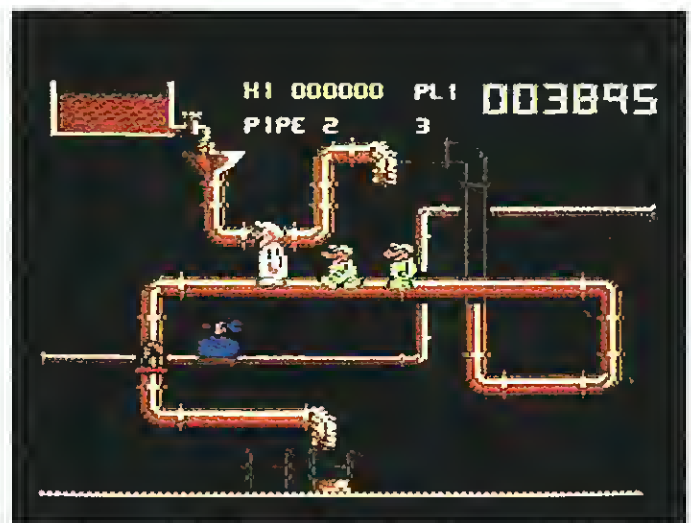
Diese Frage ist nicht einfach zu beantworten. Die Kosten für ein Billig- und ein Vollpreis-Spiel werden nämlich ziemlich unterschiedlich kalkuliert. Bei Billig-Spielen fallen beispielsweise keine oder nur wenig Unkosten für Werbung, Wettbewerbe und Pressearbeit an. Außerdem sind meistens die Entwicklungskosten (Programmierung, Anleitung, Grafik und Sound) niedriger. Teurere Software wird meistens von ganzen Teams entwickelt, während Billig-Programme oft von einem einzelnen Programmierer stammen, der sich auch um Grafik und Sound kümmert.

Es gibt viele Gründe, warum ein 40-Mark-Spiel 40 Mark kostet. Das Argument, daß die Softwarefirmen die Spiele billiger machen sollen, damit sie nicht so oft kopiert werden, zieht hier leider auch nicht. Aus Nachforschungen in Raubkopierer-Kreisen wissen wir, das Billig-Programme genauso oft

kopiert werden wie andere auch. Gerade diese Aussage unterstreicht aber, daß Billig-Spiele nicht »billig« im Sinne von »schlecht« sind.

An dieser Stelle sollte man vielleicht einen Blick auf den englischen Markt werfen. Dort sind knapp ein Viertel aller verkauften Programme Billig-Spiele. Wehrscheinlich liegt der Marktanteil sogar noch höher, weil in dieser Zahl nur Software- und Computer-Fachhändler, nicht aber die vielen Supermarkt-Ketten berücksichtigt werden. Eine kleine Überraschung: Wenn man dem Marktforschungsinstitut Gallup glauben darf, ist Mastertronic, der nur Billig-Spiele im Programm hat, mit 15 Prozent Marktanteil die größte englische Software-Firma.

Über Deutschland kann man leider keine genauen Angaben machen, da über unseren Markt keine genauen Zahlen vorliegen. Software scheint für deutsche Marktforschungsinstitute kein interessantes Gebiet zu sein. (bs)



Pipeline II

Das Öl muß fließen – ansonsten droht nicht nur das Chaos für die zivilisierte Welt, sondern auch Gefahr für Vorarbeiter Fred.

Sehr gut bezahlt werden die Jobs auf den Erdöl-Bohrfeldern Saudi-Arabiens. So hat sich auch der Amerikaner Fred entschlossen, eine Stellung als Vorarbeiter bei Scheich Aleg anzunehmen. Natürlich hat dieser Job auch seine Tücken. Fred haftet mit seinem Leben für den Erfolg der Arbeit. Wenn das Bohren nach Öl nicht erfolgreich ist, bohrt Scheich Aleg mit seinem Dolch mal ein bißchen in Fred herum.

Dummerweise hat es heute nacht einige Komplikationen mit dem Werkzeug-Schuppen gegeben. Jemand hat wohl alle Werkzeuge verflucht, so daß

sich diese jetzt von selbst bewegen. Hämmer, Bohrer, Schraubenzieher und andere Geräte zerstören systematisch die Pipelines.

Löcher in der Pipeline wären aber gleichbedeutend mit Löchern in Fred (man erinnere sich an den Dolch des Scheichs). Deswegen bewaffnet sich Fred mit einer Kanone, schneppt sich seine Hilfsarbeiter und versucht, den Ölfluß in Gang zu halten.

In der linken oberen Ecke des Bildschirms ist eine Wanne zu erkennen, aus der das Öl durch die verschlungene Pipeline in die unten bereitstehenden Fässer fließt.

GRAFIK	68 ★								
SOUND & MUSIK	63 ★								
HAPPY-WERTUNG	70 ★								

C64 (Schneider CPC)
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

Diese Fässer müssen gefüllt werden. Fred und seine beiden Hilfsarbeiter laufen nun genauso wie die zahlreichen Werkzeuge auf der Pipeline herum. Die Werkzeuge kann Fred mit Hilfe seiner Pistole abschießen, so daß sie keinen Schaden mehr anrichten können. Sollte allerdings ein Werkzeug in der Lage sein, ein Leck in die Pipeline zu schlagen, muß Fred einen seiner Hilfsarbeiter zu dieser Stelle führen. Dieser repariert das Malheur dann innerhalb von Sekunden.

Sollte ein Werkzeug einen der beiden Arbeiter berühren,

fällt er von der Pipeline und verschwindet vorübergehend. Falls es Fred erwischt, verliert er eines seiner Leben, während es unendlich viele Ersatz-Arbeiter gibt. Deswegen kann Fred beispielsweise seine Arbeiter als Schild einsetzen, wenn er sich vor Werkzeugen schützen muß.

Sind schließlich die Fässer gefüllt, gibt es zur Belohnung noch eine zeichentrickähnliche Bonus-Sequenz. Dann geht das Spiel auf der nächsten Pipeline, die noch schwerer zu verteidigen ist, weiter. (bs)



Gut!

Gebündelter Spielwitz steckt in diesem Billig-Spiel, das die Wiederveröffentlichung eines etwas älteren Produkts ist. Obwohl das Spiel früher »Super Pipeline II« hieß, ist es mit dem verkürzten Namen nicht schlechter geworden. Ganz im Gegenteil, der erfreulich niedrige Preis von zehn Mark macht das Spiel nur noch interessanter.

Grafisch ist Pipeline II natürlich nicht auf dem neuesten Stand. Trotzdem hält es sich für

ein zwei Jahre altes Programm noch sehr gut, und die Musik geht richtig ins Ohr: Auf jedem Level erwartet die Spieler eine neue Variation des Titelthemas. Technisch ist das Ganze ein heutigen Maßstäben gemessen zwar recht simpel, doch die Musik paßt zum Spielablauf.

Spielerisch ist Pipeline II eine schöne Herausforderung. Mit etwas Übung kann man die ersten Screens sehr einfach überwinden, aber ab dem fünften Level wird das Spiel denn ziemlich schwer. Da man ein wenig strategische Elemente einsetzen kann (opfern ich jetzt den Hilfsarbeiter und warte zehn Sekunden, oder soll ich das Risiko eingehen und auf die andere Seite laufen?), kommen auch die Denker auf ihre Kosten. (bs)



Gut!

Mir hat Pipeline II eigentlich schon immer besonders gut gefallen, und von der Wiederveröffentlichung des Klassikers als Billig-Programm bin ich regelrecht entzückt. Pipeline II hat eine der cleversten Spielideen, die mir beim Geschicklichkeits-Genre je untergekommen sind. Wenn man mehrere Löcher gleichzeitig flicken muß und die Zeit schon knapp wird, gerät man ordentlich ins Schwitzen. Reicht das Öl, das gerade in der

Pipeline fließt, noch aus, um die Fässer zu füllen?

Von Level zu Level werden die Pipelines immer länger und es müssen auch immer mehr Fässer voll werden. Besonders biegsam wird es dann, wenn die ersten Gegner aufkreuzen, die man nicht erschießen kann!

Bei der C64-Version gefällt mir auch die Grafik sehr gut, was vor allem an den sehr witzigen Sprites liegt. Auf dem CPC ist das Spielprinzip zwar identisch, aber die Grafik fiel leider etwas schlechter aus.

Für meinen Geschmack ist Pipeline II eines der besten Spiele, das man derzeit für 10 Mark kaufen kann. Obwohl es schon zwei Jahre alt ist, kräme ich das Programm heute noch gerne heraus. (hi)

KORONA SOFT

Inh. A. Pfäßmann

Hotline
0 52 41 /
2 66 36

C-64	Kass / Disk
ALIENS	33,- / 43,-
ARKANOID	29,- / 33,-
AVENGER	25,- / 33,-
BOULDERDASH CON. KIT	29,- / 33,-
BULLDOG	25,- / 33,-
CHAMP. WRESTLING	33,- / 43,-
CHLOE	43,- / 53,-
DESTINY KNIGHT	-- / 51,-
ENDURO RACER	33,- / 53,-
FIRELORD	25,- / 33,-
FIST II	33,- / 43,-
GAUNTLET	33,- / 43,-
GUNSHIP	43,- / 53,-
HEARTLAND	33,- / 53,-
HYPABALL	29,- / 43,-
KRAHOUT	33,- / 43,-
MONTEZUMA'S REVENGE	29,- / 43,-
NEMESIS	29,- / 33,-
PAPER BOY	33,- / 43,-
SAUXION	33,- / 43,-
SHANGHAI	33,- / 53,-
SILICON DREAMS	43,- / 43,-
SPACE HARRIER	33,- / 43,-
STARGLIDER	43,- / 53,-
TASS TIME	-- / 43,-
TERRA CRESTS	25,- / 33,-
THE SENTINEL	29,- / 43,-
THEY STOLE A MILLION	29,- / 33,-
TRACKER	43,- / 53,-
UCHI MATA	33,- / 43,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider, Atari XL, ST und Amiga lieferbar.

Direktüber und Preisliste vorbestellen.

Formen Sie den neuen Gesamtkatalog an!
KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Versandkosten:
Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung
+ 8,- DM.

TACTICAL-LEVEL COMBAT ON THE RUSSIAN FRONT, 1941-45

Kampfgruppe

Taktische Gefechtssimulation auf einem 3600 Felder großen Spielfeld. Vier historische Szenarios mit Szenariogenerator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II. Deutsches Handbuch (40 Seltene DIN A4)

Apple, C64, Atari **DM 159,-**

Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1,- in Briefmarken.

THOMAS MÜLLER

COMPUTER-SERVICE

Postfach 2526 · 7600 Offenburg

MUSIK AUF DEM COMMODORE 64

Die 64'er-Langspiel-Diskette

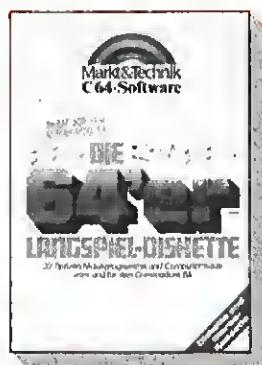
ACHTUNG! Computer-Freaks aufgepaßt:

32 Spitzen-Musikprogramme aus dem 64'er-Musik-Programmierwettbewerb auf einer Diskette mit komfortablem Lademenü. Von Pop bis Klassik ist für jeden Musikgeschmack etwas dabei: Shodes, This is not America, Invention Nr. 13, Mondscheinsonate, You can win if you want, Der Clou, Für Elise, The pink Panther und viele mehr.

Hardware-Anforderung:

Commodore 64 oder Commodore 128 im C-64-Modus, Floppy-Station 1541, 1570 oder 1571

Ein »Muß« für jeden 64'er-Fan!



Einmalig in der Computergeschichte:

- Alle Musikstücke werden in Stereoqualität auf einer hochwertigen Kassette mit Rauschunterdrückung mitgeliefert!
- Eineinhalb Stunden erstklassige Computermusik!
- Klang umwerfend!

Lieferumfang:

1 Diskette beidseitig bespielt mit 32 Musikstücken
1 Kassette mit allen Musikstücken in Stereoqualität für handelsübliche Kassettenrecorder oder Stereoanlagen

Best.-Nr. 39630 **DM 39,90*** (sfr 34,90/65 399,-)

*inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.



Markt & Technik-Softwareprodukte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops oder im Buchhandel.



Panther

Friedliche Bürger sind in den Klauen finsterner Invasoren. Nicht zögern, Mann - retten!

Ein Planet in Flammen: Auf der menschlichen Kolonie Xenon ist die Hölle los. Eine unbekannte außerirdische Macht hat das Sonnensystem überfallen und ist munter dabei, den ganzen Planeten zu erobern. Die Regierung hat solort eine Evakuierung angeordnet, um Todesopfer zu vermeiden.

Obwohl die Rettungs-Fähre bald zur Erde startet, befinden sich in der Kolonistenstadt immer noch Menschen. Aus irgendwelchen Gründen haben die Schussel sich nicht rechtzeitig auf die Socken gemacht und hängen immer noch in ihren Häusern herum, während der Feind bereits ordent-

lich auf dem Planeten wütet. Da man die armen Kerle schlecht allein zurücklassen kann, wird ein Kampffäger der Modellserie Panther einsatzbereit gemacht. Sie haben es sich inzwischen schon an Bord der Fähre mit einem Longdrink bequem gemacht, als sich herumspricht, daß Sie der einzige Pilot sind, der ein Panther-Modell fliegen kann! Unter den mitleidigen Minen Ihrer Kumpeis gehen Sie an Bord der Panther, um Menschen zu retten und den angreifenden Schiffen Saures zu geben.

Ihr Flitzer kann sowohl nach links und rechts als auch nach oben und unten gesteuert werden. Damit wird automatisch

GRAFIK	70 ★								
SOUND & MUSIK	71 ★								
HAPPY-WERTUNG	65 ★								

**C64
Mastertronic
15 Mark (Kassette)**

die Geschwindigkeit beeinflusst: Je höher Panther fliegt, desto schneller rauscht man über den Planeten. Wenn eine Welle feindlicher Raumschiffe angreift, können Sie anhand der Schatten gut abschätzen, wie hoch der Gegner fliegt. Fünf Treffer verkrattet Ihr Schiff, doch dann versagt das Phoenix-Regenerierungssystem und beim nächsten Abschluß ist das Spiel verloren.

Vor lauter Luftkampf sollte man die lieben Leute nicht vergessen, die vor ihren Häusern stehen und schon nach Rettung Ausschau halten. Landen

Sie nun Panther und warten Sie, bis alle Menschen an Bord gegangen sind. Diese Wartezeit kann sehr unangenehm werden, denn schließlich müssen Sie jederzeit mit feindlichen Angriffen rechnen. Ihr Weg führt Sie durch die Vororte und schließlich in die Hauptstadt von Xenon. Gerüchte besagen, daß die Außerirdischen hier bereits Raketenwerfer installiert haben, um Ihnen einen würdigen Empfang zu bereiten. Klingt last so, als könnte es während der Rettungsaktion Probleme geben... (hl)



Geht so

In einer Extra-Rubrik in diesem Sonderheft stellen wir Euch Action-Spiele vor, die etwe doppelt bis dreifach soviel kosten wie Panther. Das bedeutet zum Glück nicht automatisch, daß der Spielspaß bei den teureren Programmen automatisch auch höher ist.

Bei Panther gefällt mir vor allem die professionelle Aufmachung, die so manches Vollpreisspiel in die Tasche steckt. Die Flugmanöver der angreifenden Raumschiff-Sprites sind sehr

schön anzusehen und der 3D-Effekt durch die Schatten klappt gut. Wenn die Lumpenbende angreift, während Sie gerade gemütlich ein paar Leute retten wollen, steigt der Spannungspegel: Rette ich lieber alle Menschen oder schließe ich zurück?

Während des Spiels läuft ein flottes Musikstück von David Whitteker, das Stimmung macht. Spielerisch ist des Programm leider etwas dürrlig. Die Einlege mit den Menschen, die gerettet werden müssen, ist auch nicht sonderlich neu - »Choplifter« läßt grüßen! Wer aber ein reinrasstiges Action-Spiel für wenig Geld sucht, sollte bei Panther zugreifen. Ein technisch so gut gemachtes Programm für 15 Mark findet man wirklich nicht alle Tage. (hl)



Geht so

Nicht schlecht, kann ich da nur sagen. Für 15 Mark erhält man ein solides Actionspiel, das weit aus besser ist als manches 40-Mark-Produkt (Hierbei denke ich insbesondere an »Sigma 7«).

Die Idee ist ein wenig bei Choptlifer (einem meiner Lieblings-Klassiker) und »Zaxxon« abgeguckt. Diegohei fliegen, UFOs abschließen und Menschen einsammeln zählt allerdings nicht gerade zum Gipfel an Originalität und kann mich auch

nicht auf Dauer begeistern.

Greifisch und musikalisch ist Panther ziemlich gut, obwohl man hier natürlich keine Spitzenleistungen erwarten darf. Trotzdem wird einiges fürs Geld geboten.

Recht gut ist die Idee mit der Steuerung, bei der die Geschwindigkeit von der Flughöhe abhängt. Allerdings hätte man dann auch die Möglichkeit eines Rückwärtsflugs einbauen sollen. Zu oft liegt man in einer heißen Luftschlacht an den zu rettenden Menschen vorbei, wodurch natürlich wertvolle Punkte verloren gehen.

Wer nur 15 Mark für ein Action-Spiel ausgeben möchte, liegt bei Panther goldrichtig. Ein nicht sonderliches originelles, aber ansprechendes Programm. (bs)



West Bank

Beschützen Sie die Bank von Soft City vor den Angriffen gesetzloser Desperados.

Der Wilde Westen zur Zeit des Goldrauschs. Wir befinden uns in der Bank von Soft City, dem Zentrum des Goldhandels. Hier lagern jeden Tag gewaltige Summen – eine Verlockung, die Desperados und Banditen magisch anzieht. Die Anleitung beschreibt diesen Zustand sehr dramatisch: »Blutdürstige Pistolenhelden möchten sich Zugang zur Beute erschließen«.

Sie spielen hier die Rolle des Bankiers, der zwölf Schalter bedienen muß. Drei davon sind immer gleichzeitig im Bild. Um einen Tag erfolgreich zu beenden und eine Spielstufe weiter zu kommen, muß man an je-

dem Schalter mindestens eine Einzahlung entgegengenommen haben.

Doch wenn die Tür aufgeht und der Kunde vor den Schalter tritt, muß das nicht unbedingt ein lieber Mensch sein, der ein Goldsäckel rausrückt. Handelt es sich vielmehr um einen Typ mit einem Halstuch vor dem Gesicht und einem Colt in der Hand, sollten Sie ihn lieber schleunigst erschießen. Zögern Sie zu lange, putzt Sie sonst der Bankräuber weg.

Nach einer Weile kann das Spielchen ganz schön verwirrend werden. Zum einen müssen Sie drei Schalter gleichzeitig im Auge haben, und zum anderen dürfen Sie keine bra-

GRAFIK	73 ★	=====
SOUND & MUSIK	70 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	74 ★	=====

C64 (Schneider CPC, Spectrum)

Gremlin

19 Mark (Kassette), 29 Mark (Diskette)

ven Bürger umschließen! In diesem Fall wird ebenso eins von drei Leben abgezogen, wie wenn ein Bandit Sie erwischt.

Nach jedem Tag folgt eine Bonusrunde, die nicht nur von der Begleitmusik her stark an einen kernigen Italo-Western erinnert: Sie stehen auf offener Straße drei Desperados gegenüber, die Sie zum Duell gefordert haben. Sie dürfen erst auf einen Gangster schießen, wenn dieser seine Waffe bereits gezogen hat!

Es tauchen im Verlauf des Spiels Typen an den Schaltern auf, die sehr finster aussehen.

Sie dürfen auch hier erst schießen, wenn Ihr Gegenüber bereits die Waffe gezückt hat.

Für zusätzliche Kurzweil sorgt ein Bursche namens Bowie, der einen Stapel Hüte auf dem Kopf hat. Schießt man ihm rechtzeitig alle Hüte herunter, offenbart er entweder einen Goldbeutel oder eine Bombe. Den Beutel sollte man abschießen, doch trifft man die Bombe, macht es »Wumml« und wieder mal sind Sie ein Leben tot. Old Shatterhand hatte es leichter! Unser linkes Foto zeigt die C64-, das rechte die Schneider-CPC-Version. (hl)



Gut!

West Bank ist zweifellos sehr originell, von der Idee her allerdings eine lupenreine Kopie des Spielautomaten »Bank Panic«. Das fällt aber nicht weiter unangenehm auf, da just dieser Automat bislang nicht offiziell für C64, Schneider CPC und Spectrum umgesetzt wurde.

Das Spiel selber ist schlichtweg ein Heidenspaß, obwohl es auf den ersten Blick furchtbar simpel aussieht. Aber vor allem auf höheren Spielstufen muß

man sich voll konzentrieren, um nicht zu früh zu schießen oder bei dem sehr spannenden Duell eine Regung des Gegners zu übersehen. Die Grafik ist nicht ellzu spektakulär, aber sehr witzig, und eine flotte Wild-West-Melodie untermalt das Geschehen.

Schade nur, daß die Schneider CPC-Umsetzung spielerisch eine Klasse schlechter geraten ist. Sie ist für mein Gefühl von Anfang an zu schwer. Die C64-Version kann ich nur wärmstens empfehlen. Selbst zum Vollpreis wäre West Bank ein interessantes Programm.

Wenn du noch knapp 20 Deutschmarks in der Satteltasche hast, denn solltest du zugreifen, Gringo. Hoher Spielwitz garantiert! (hl)



Gut!

Es gibt nicht viel, das mich an West Bank stört. Ganz im Gegenteil, ich mag das Programm sogar sehr. Schließlich stimmen hier Grafik, Sound und Spielwitz.

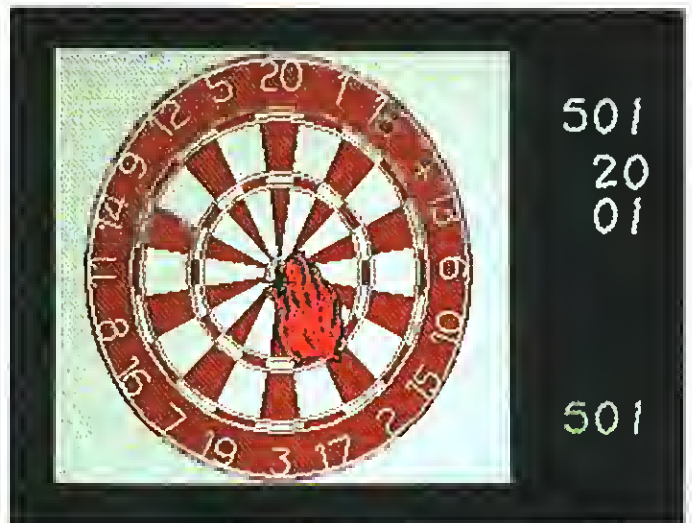
Lediglich die etwas brutale Handlung könnte hier bemängelt werden; doch dazu ist nur zu sagen, daß die Samstag-Abend-Western im deutschen Fernsehen auch nicht gerade zimperlich mit Bankräubern umgehen.

West Bank hat diesen gewissen Touch: Es ist ein ganz sim-

pies Reaktionsspiel, das durch schöne Grafik- und Sound-Effekte aufgepeppt wurde. Gerade weil es aber nicht so kompliziert ist, kann ich mich manchmal kaum vom Spiel losreißen (selbst während ich diesen Artikel schrieb, konnte ich es mir nicht verkneifen, West Bank zwischendurch noch mal zu »testen«). Die Duell-Sequenz zwischen den einzelnen Spielrunden ist geradezu nervenzerfetzend.

Echte West-Banker spielen natürlich nur mit der Testatur. Mit dem Joystick wird das Ganze etwas kompliziert.

Zu einem angenehm niedrigen Preis erhält man mit West Bank ein empfehlenswertes Spiel, das immer wieder Spaß macht. (bs)



180

Was hierzulande eine zwanglose Freizeitbeschäftigung ist, gilt in England als heimlicher Nationalsport: Darts

In so manchen Kinderzimmern und Hobbykellern hängt eine runde Scheibe an der Wand. Sie weist die Zahlen von 1 bis 20 auf, wobei für jede Zahl ein Kraissegment reserviert ist. Die großen Felder, die auch mit den großen Zahlen versehen sind, bringen nur relativ mickrige Punktzahlen.

Um Punkte zu erhalten, muß man nur mit einem Wurf Pfeil die Scheibe treffen und die Punkte ablesen. Um die Sache etwas spannender zu machen, sind die zusätzlichen Felder da. Das Feld am äußeren Rand eines Segments bringt das Doppelte der jeweiligen Punktzahl. Trifft man es bei der 5,

erhält der Spieler also 10 Punkte. Zielt er etwas zu hoch, bekommt er keinen Punkt, weil ein Treffer auf den äußeren Rand und auf die Wand dem Warfar nur Hohn und Spott eintragen. Das Feld in der Mitte eines Segments bringt die dreifache Punktzahl. Trifft man dreimal das Feld bei der 20, erhält man 180 Punkte, was die höchste Wertung bei den meisten Spielen ist. Sie gab diesem Computerprogramm auch den Namen. Die so begehrte Scheibenmitte trägt zwei ganz besondere Ziele. Die goldene Mitte bringt auf einen Schlag 50 Punkte, während der Kreis drumherum immerhin noch 25 Punkte bringt.

GRAFIK	69 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	62 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	44 ★	██████████████

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Mastertronic
10 Mark (Kassette)

In einem englischen Pub sind verschiedene Spielvarianten beim Darts-Werfen verbreitet. Die beliebteste heißt »501«. Der Name leitet sich von der Punktzahl ab, die jeder Spieler zu Anfang hat. Die Aufgabe ist, seine Punkte so schnell wie möglich auf 0 zu bringen, indem die geworfenen Punktzahlen immer abgezogen wird. Um zu gewinnen, muß man von der letzten zu erreichenden Punktzahl aber das Zweifache oder die Mitte treffen. Pro Durchgang hat jeder Spieler drei Würfe. Im Turnier kann man entweder gegen

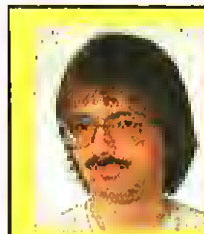
einen von acht Computer-Gegnern antreten, oder gegen einen menschlichen Mitspieler. Am Bildschirm steuert man die Wurfscheibe und wirft den Pfeil per Knopfdruck. Mehr gehört nicht dazu, dieses Spiel zu beherrschen. Daß man die Wurfscheibe nicht an einem Ort fixieren kann, ist die einzige Schwierigkeit. Wer das Ziel erst üben möchte, kann versuchen, in einer Minute die Felder von 1 bis 20 in der richtigen Reihenfolge zu treffen. Wer in dieser Zeit am weitesten kommt, hat gewonnen. (gn)



Na ja..

Ich habe lang überlegt, was man Besonderes über 180 sagen könnte. Es ist das typische Fall von einem Spiel, zu dem ich sagen würde »Gut, ich mag es nicht besonders, aber vielleicht spielst Du es gerne. Laß uns also über etwas anderes reden.« Es passiert während des Spiels nichts Erwähnenswertes. Man bewegt eine nervös zuckende Hand, die grafisch gut gelungen ist, über eine Wurfscheibe, und versucht ein Ziel zu treffen. Für

mich ist das so abwechslungsreich wie Stain in die Luft werfen, und darauf warten, ob sie auch wieder herunterfallen. Das mache ich nur in Phasen extremer Langeweile. So ein Moment muß auch erreicht sein, daß ich freiwillig 180 lade. Ich kann es nicht so recht an konkreten Punkten definieren, aber ich finde 180 öde bis zum Letzten. Darts selbst macht mir Spaß, aber am Computer ist es für mich das beste Schlafmittel. Aber das ist natürlich eine sehr subjektive Betrachtung. Ich kann mir gut vorstellen, daß dieses Programm bei anderen Spielern zum Dauerbrannt wird. Ich empfehle Ihnen, 180 vor dem Kauf probeweise zu spielen, damit sie nicht genauso enttäuscht werden, wie ich es bin. (gn)



Geht so

Ich kann mir wirklich aufregendere Dinge als die Simulation eines Pfeilwurfspiels auf einem Computer vorstellen. In Großbritannien ist man da anscheinend anderer Meinung: 180 steht dort seit Monaten weit oben in den Hitlisten, aber schließlich ist Darts dort eine Art Nationalsport. Von der spärlichen Spielidee abgesehen, ist 180 eine recht unterhaltsame Angelegenheit, die 10 Mark durchaus wert ist.

Um den Ein-Spieler-Modus aufzulockern, hat man echt Computergegner ansonnen, die für grafische Abwechslung sorgen. Darts gehört zu den Spielen, die »In acht« einfach mehr Spaß machen als auf dem Computer. Wer aber auf eine Software-Version dieses Spiels wild ist, dem wird 180 Freude machen. Außerdem kann man mit der Computer-Simulation nicht größere gesundheitliche Schäden bei den Mitspielern anrichten, wenn man die Scheibe überdeutlich verfehlt... Auel Dasselbe Argument spricht auch dafür, lieber »Championship Wrestling« zu spielen, als sich selber als Profi-Catcher zu versuchen... Pardon! Was, maln Kasten ist zu Ende? Gut, gut, ich hör ja schon auf... (hl)



Für Vermerke des Absenders

DM Pf für Postscheckkonto Nr. 14 199-803

Absender der Zahlkarte

Postcheckkonto Nr. des Absenders Postcheckkontonummer

Postcheckkonto Nr. des Absenders

Empfängerabschnitt

DM Pf

für Postscheckkonto Nr. 14 199-803

Lieferanschrift und Absender der Zahlkarte

Zahlkarte/Postüberweisung

DM Pf DM-Betrag in Buchstaben wiederholt

Die stark umändelbaren Felder sind nur auszufüllen wenn ein Postscheckkontoinhaber das Formblatt als Postüberweisung verwendet (Erfüllung §. 17 Abs. 1)

für **Markt&Technik** Verlag Aktiengesellschaft

in 8013 Haar

Ausstellungsdatum

Unterschrift

Postscheckkonto Nr.

14 199-803

Postscheckamt

München

Postcheckkonto Nr. des Absenders

Einlieferungsschein/Lastschriftzettel

DM Pf

für Postscheckkonto Nr. 14 199-803

Postscheckamt München

für **Markt&Technik** Verlag Aktiengesellschaft

Hans-Platner-Str. 2 in 8013 Haar

Postvermerk

Wußten Sie schon...

Übrigens:
 ... die Happy-Campier-Sammelbox ist nicht nur praktisch für den eigenen Gebrauch, sondern auch ein toller Geschenk zu vielen Anlässen!

Bitte beachten Sie bei Ihrer Bestellung nur eines Postcheck-Zahlung!

... daß Sie jetzt bisher ersiehene Happy-Campier-Ausgaben mit Sonderhefte nachbestellen können?
 ... daß es jetzt eine schöne und praktische Sammelbox für Ihre wertvollen Hefte gibt?



Bestell-Nr.		Anzahl x Einzelpreis = Gesamtpreis	
DM 1.-	DM 2.-	DM 3.-	DM 4.-
DM 5.-	DM 6.-	DM 7.-	DM 8.-
DM 9.-	DM 10.-	DM 11.-	DM 12.-
DM 13.-	DM 14.-	DM 15.-	DM 16.-
DM 17.-	DM 18.-	DM 19.-	DM 20.-
DM 21.-	DM 22.-	DM 23.-	DM 24.-
DM 25.-	DM 26.-	DM 27.-	DM 28.-
DM 29.-	DM 30.-	DM 31.-	DM 32.-
DM 33.-	DM 34.-	DM 35.-	DM 36.-
DM 37.-	DM 38.-	DM 39.-	DM 40.-
DM 41.-	DM 42.-	DM 43.-	DM 44.-
DM 45.-	DM 46.-	DM 47.-	DM 48.-
DM 49.-	DM 50.-	DM 51.-	DM 52.-
DM 53.-	DM 54.-	DM 55.-	DM 56.-
DM 57.-	DM 58.-	DM 59.-	DM 60.-
DM 61.-	DM 62.-	DM 63.-	DM 64.-
DM 65.-	DM 66.-	DM 67.-	DM 68.-
DM 69.-	DM 70.-	DM 71.-	DM 72.-
DM 73.-	DM 74.-	DM 75.-	DM 76.-
DM 77.-	DM 78.-	DM 79.-	DM 80.-
DM 81.-	DM 82.-	DM 83.-	DM 84.-
DM 85.-	DM 86.-	DM 87.-	DM 88.-
DM 89.-	DM 90.-	DM 91.-	DM 92.-
DM 93.-	DM 94.-	DM 95.-	DM 96.-
DM 97.-	DM 98.-	DM 99.-	DM 100.-

Bestellung Leser-Service Wichtig: Lieferadresse für Postcheck nicht vergessen!

Für Mitteilungen an den Empfänger

- Hinweis für Postkontokontohaber:**
 Dieses Formblatt können Sie auch als Postüberweisung benutzen, wenn Sie dies stark um anderen Felder auszufüllen. Die Wiederholung der Beträge in Klammern ist dann nicht erforderlich. Ihren Absender (mit Postleitzahl) brauchen Sie nur auf dem linken Auschnitt anzugeben.
1. Abkürzung für den Namen Ihres Postkontos (PostID) siehe unten
 2. Im Feld „Postleitzahl“ tragen Sie Ihre Nummer ein
 3. (Da Unbeschriftung nur mit der linken Postkontonummer möglich ist, bitte die entsprechenden Hinterlegten Unterschriften übereinstimmend bei Einbringung an das Postamt über den Leistenzeitpunkt nach hinten umschlagen)

Abkürzungen für die Ortsnamen der Post:

Bk-W = Berlin West	Wn = Wien
Dtnd = Dortmund	Lch = Ludwigshafen
Est = Essen	am = am Rhein
Flm = Frankfurt	Mn = München
Hm = Hamburg	St = Stuttgart
Hw = Hannover	Kb = Koblenz
Kln = Köln	

Bedienen Sie sich der Vorteile eines eigenen Postkontos
 Aufsicht verleiht erstelltes Postkonto

Feld für postdienstliche Zwecke

Einlieferungschein: Lastschriftzettel
 nicht zu Maßnahmen an dem Empfänger benutzen!
Gebühr für die Zahikarte
 (zwei bei der Einlieferung über einholen)
 bis 10 DM ——— 90 Pf
 über 10 DM (einstufig) ——— 1,50 DM
 Bei Verwendung als Postüberweisung gebührenfrei



Stichwort	Ziel	Seite/Ausgabe	
Sprechen	Auf einen Blick: Logo Befehle	128/2	
	Befehlsweiterung für ZX81 (CPC 484)	24/10	
	CP/M - Ein Betriebsystem	64/8	
	Früher in die Zukunft: Basiert auf dem IBM ST	125/12	
	Logo Spielerei oder ernsthafte Alternative	110/1	
	ZX81 - Märchenmagie mit Komfort	34/11	
	Begriffe aus der ZDF	12/12	
	Datenübertragung im acht-leisten Gleichschritt	144/11	
	Beethoven - Bl für Bl	128/11	
	Der Weg zum Kabelmodem	157/11	
DFU	Das modulare I ROM und seine Nutzung	147/11	
	Der Commodore 64 kann einfach alles	59/4	
	Der I ROM und sein RAM	43/13	
	Ein großes Abenteuer: Das Adventure	112/2	
	Messung - Sozieren - Regeln	146/11	
	Schnellstellen - was sind das eigentlich	35/4	
	Se lassen die Spiele Benötigen	30/2	
	Vom Traum zum Heimcomputer (68000 Prozessor)	20/1	
	Welche Hardware (Schwarze)	74/18	
	Wichtig: Computer spielen am besten?	134/13	
Seratypoc	1, 2, 3 - Kalkulation mit der Hand ist nun vorbei	30/3	
	Allegro als Thema		
	Das Computer - Ein moderner Trichter?	116/2	
	Schule mit Computer	118/10	
	Kanns Angst vor DFU	153/2	
	Anzahl Spiele Promis	101/12	
	Bist auf Abwegen	107/11	
	Computer als Brühkriger	148/3	
	Der C 64 im C 128	51/11	
	Ein neues Vergnügen (DFU Koolen)	112/2	
Happy Sporterlebnis	137/8		
Heimcomputer aus zweiter Hand	142/12		
Nicht ein Computer (Der Commodore 64)	46/4		
Passwort gegen den Rest der Welt	126/10		
Sollworts (Fast) geschick	151/10		
Schwanz-Puzzle	23/2		
Schwanz-Volltreff	147/12		
Schwanz zum Sparsart	152/10		
Spiele mit der schwarzen Linie	180/11		
Vom Heimcomputer Zank zum EDV-Spielen	35/2		
Vom Hobby zum Geldkosen	42/2		
Vom Abenteuer, ein Abenteuer zu schreiben	142/12		
Wann mal was schlägt	20/1		
Witzworter: Fragen und Antworten zum 138er	39/11		
Zubehör und Software - das kleine Geschenk	130/2/7		
Zu viel Kontrolle	18/4		
1985 - Das Jahr der Eisenbahn			
Logo	Kurse		
	Teil 1: Der Einstieg in Elmaraun	40/2	
	Teil 2: Die Schichten der Elmaraun	141/2	
	Teil 3: Die Schichten der Elmaraun	163/2	
	Fascial für Schüler und Lehrer	96/2	
	Pascal für kleine Kinder/Teil 3	121/10	
	Pascal für kleine Kinder/Teil 3	124/11	
	Schöne Grafik für Atari Computer	134/10	
	Schöne mit Foks und Foks/Teil 1	84/4	
	Musik mit Foks und Foks/Teil 2	85/4	
Pasca	Musik mit Foks und Foks/Teil 3	86/4	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 1	89/8	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 2	90/8	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 3	91/8	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 4	92/8	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 5	93/8	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 6	94/8	
	Lernen Sie Ihren Commodore 64 kennen/Teil 7	95/8	
	Ohne Foks zum Kompa/Teil 1	100/6	
	Ohne Foks zum Kompa/Teil 2	101/6	
Atari C 64	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 1	102/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 2	103/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 3	104/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 4	105/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 5	106/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 6	107/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 7	108/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 8	109/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 9	110/6	
	Kompa Buch mit allen Spielen/Teil 10	111/6	
CPC 484	Basteln		
	Atari 520 ST auf Abwegen	23/12	
	Bilder aus dem Weltall (Schneider)	35/18	
	Das User Port nicht ein Licht auf (C 64)	54/11	
	Fehler in der Speicher Hardware	42/3	
	Die Verbindung mit dem Schneider (PQ-Interfaze)	28/10	
	Lightbox mit dem Commodore 64	44/5	
	Multimediale von Joyce/Karlsruhe (Spectrum)	30/2	
	Nachhall auf Seite 77 in 7/85		
	Neue Commodore für das 164: Laufwerk (C 64)	62/10	
Neu wieder Atari (Kummarlo C 64)	46/3		
Nachhall auf Seite 80 in 12/85			
Schicken und wollen mit dem Atari (Schallentzferner)	114/10		
Schreiben mit Schreibmaschine (Schallentzferner (C 64))	31/3		
Schreibmaschine (Schallentzferner (C 64))	24/2		
Schreibmaschine (Schallentzferner (C 64))	24/2		
Schreiben auf einem Post (7 Segment Anzeige/Spectrum)	23/2		
Speichern in richtigen Drucke (Schneider)	23/2		
Verbesserte Cuzerleistung beim Spectrum	23/2		
Zwei Joysticks für ein Halleluja (CPC 484)	31/5		
Hardware	Marktübersichten		
	Erweiterungen zum TI 99/4A	49/1	
	Marktübersicht Atari	123/11	
	Markt um den Atari	132/11	
	Jede Menge Software	49/1	
	Anzahl gesucht: Peripherie für ZX81 und Spectrum	49/1	
	Wichtig für den Computer (Sinclair)	49/1	
	Der Computer ist ein großer Zähler	69/4	
	Atari-Kopierplatz, positiv wie noch nie	160/3	
	Druckerpapier	128/10	
TI 99/4A	Nachhall auf Seite 80 in 12/85		
	Marktübersicht Memore	128/10	
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85		
	Musiksoftware	151/11	
	Schreiben (Die neuen Programme und Ihre Preise)	32/1	
	So viel Software (Hardware für den Heimcomputer)	150/12	
	Spiele aus dem Ausland (Computerzeit)	28/8	
	Welcher Computer aus Westdeutschland?	136/12	
	Atari ST	Werbeweche	
		Aktion: Spielerei	20/1
Aufbau		106/1	
Aufbau		142/2	
Aufbau		46/3	
Aufbau		128/10	
Aufbau		46/11	
Aufbau		136/10	
Aufbau		130/8	
Aufbau		30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
Spectrum C 64	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
Atari ST	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
Spectrum C 64	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	
	Aufbau	30/12	
	Aufbau	106/1	
	Aufbau	142/2	
Atari ST	Aufbau	46/3	
	Aufbau	128/10	
	Aufbau	46/11	
	Aufbau	136/10	
	Aufbau	130/8	



Ollie and Lissa

Ein Geist ist in Gefahr: Sein Spukschloß soll abgerissen und als privates Museumsstück ins ferne Amerika transportiert werden.

Immer diese Öl-Millionäre: Eugene Portcuttis III Jr., ein texanischer Großgrundbesitzer, hat sich bei einem Urlaub in Schottland in den Kopf gesetzt, unbedingt ein schottisches Schloß zu kaufen, abzutragen und auf einem seiner alten Ölfelder wieder aufzubauen. Der Vertrag ist geschlossen, das Schloß schon bezahlt. Das einzige was Eugene jetzt noch am Abriß hindern könnte, wäre ein waschechter Geist, denn den würden die strengen amerikanischen Einwanderungs-Behörden sicher nicht einreisen lassen. Dummerweise befindet sich im Schloß nicht nur einer, sondern gleich ein ganzes Volk

von Geistern. Diese gehören aber eher der Kategorie Kleingeist an: Sie haben nicht viel Grips und freuen sich auf die Reise in die USA. Anders dagegen Sir Humphrey, ein Geist von echtem schottischen Adel, der sein Schloß auf gar keinen Fall in Texas sehen möchte. Sir Humphrey macht als Geist aber eine traurige Figur. Er sieht nämlich aus wie ein schwebendes Bettlaken. Und wer findet denn heutzutage schon Bettlaken furchterregend? Er hofft daher, wenn er unsichtbar wäre, den neuen Besitzer des Schlosses vergraulen und so in England bleiben zu können. Doch um unsichtbar zu werden, braucht Sir

GRAFIK	66 ★								
SOUND & MUSIK	68 ★								
HAPPY-WERTUNG	68 ★								

**C64 (Spectrum)
Firebird
10 Mark (Kassette)**

Humphrey einen ganz bestimmten Zauberkessel. An diesem Punkt kommen nun Olli und Lissa, Sir Humphreys menschliche Freunde, ins Spiel. Die beiden mögen den alten Geist sehr und wollen ihm den Trank brauen. Während Lissa hausfrauengerecht am Zauberkessel steht und kräftig rührt, geht Olli auf die Suche nach den insgesamt acht Zutaten. Das muß aber schnell gehen, denn wenn eine Zutat zu spät in den Kessel geworfen wird, verliert der Trank seine Wirkung. Sobald also Olli eine der Zutaten gefunden hat, muß

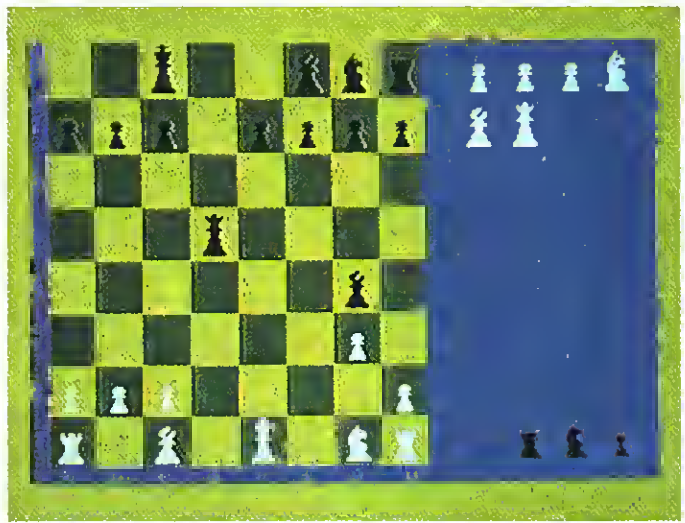
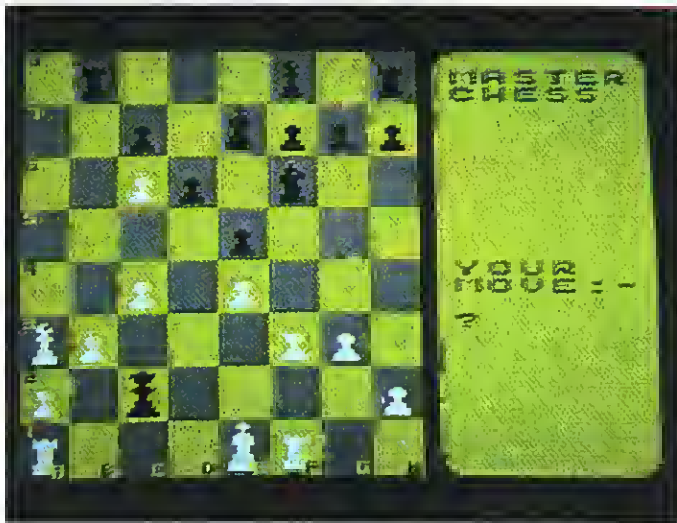
er sie gleich in den Topf schmeißen. Nun mögen die Kleingeister den armen Olli aber gar nicht und sie wollen auch nicht auf ihre Reise verzichten. Deswegen versuchen sie, ihn am Auffinden der Zutaten zu hindern. Berührt Olli einen der Kleingeister, wird er für einen Augenblick gelähmt. Kleine Cartoon-Sequenzen zur Belohnung oder Bestrafung runden das Spiel ab. Kann Olli seine Aufgabe nicht zu Ende führen, bekommt er gar von Sir Humphrey eins mit dem Besen übergezogen. (bs)

Ollie and Lissa gehört zu den sogenannten Plattform-Spielen, bei denen ein Männchen durch Hüpfen und Laufen an bestimmte Stellen zu geraten versucht und dabei von diversen Gegnern verfolgt wird. Solche Spiele waren vor etwa zwei Jahren groß in Mode und erreichten mit »Championship Loderunner« und dem guten alten »Jumpmen« ihren Höhepunkt. Mit Ollie and Lissa ist jetzt zwar kein absolutes Parade-Belispiel

dieses Genres auf den Markt gekommen, aber zumindest ein sehr unterhaltsames Programm, das den Preis von zehn Mark durchaus wert ist. Die Grafik von Ollie and Lissa setzt gerade auf dem C64 keine neuen Qualitätsmaßstäbe, ist aber unterhaltsam, witzig und klar erkennbar, was bei vielen Spielen leider nicht selbstverständlich ist. Allerdings ist Ollie and Lissa teilweise schon frustrierend schwer. Da muß auf den Pixel genau gesprungen werden, damit Olli nicht auf einem Kleingeist landet. Wer seinen Joystick also nicht bravourös beherrscht, sollte von Ollie and Lissa Abstand nehmen. Spiele-Profis, die die Zehn-Mark-Herausforderung suchen, werden aber Spaß mit Ollie and Lissa haben. (bs)

Ollie and Lissa ist das beste Beispiel, daß ein Spiel mit Gelstern nicht unbedingt geistreich sein oder gar begeistern muß. Ich sah eher etwas entgeistert auf die spärlichen, dafür aber großen Farbflächen bei der C64-Version, die mich sehr stark an den Spectrum erinnerten. Ich verstehe nicht, warum sich die Programmierer bei der Umsetzung nicht mehr Mühe gegeben haben. Der Rest der Grafik ist sehr gut

gelingen, besonders einige Figuren und deren Animation. Wenn es für mich einen Grund gibt, Ollie and Lissa zu spielen, dann ist es die kleine Zeichentrick-Sequenz, die kommt, nachdem man verloren hat. Dieser Teil ist wirklich ausgesprochen emüsam. Vom Rest des Programms möchte ich das nicht unbedingt behaupten. Mehr als durch Räume laufen und ab und zu über eine andere Kreatur springen, ist nicht drin. Als Spielanreiz ist das ein wenig mager. Geschicklichkeit hat auch etwas mit Anforderungen an den Spieler zutun, doch die fehlen bei Ollie and Lissa auf der ganzen Linie. Aber als Billig-Programm kann ich es empfehlen, da es nicht schlechter als einige Vollpreis-Kollegen ist. (gn)



Master Chess

Schach gehört zu den kreativsten Computer-Anwendungen. Mit Master Chess präsentiert sich das preiswerteste Programm dieser Art.

Seitdem es Computer gibt, wird darüber spekuliert, ob eine Maschine nicht besser spielen muß als ein Mensch, denn schließlich kennt ein Computer keine Konzentrationsschwäche und vergißt nicht, über bestimmte Züge nachzudenken. Mit einem Wort, er besitzt nicht die Schwächen, die an den Niederlagen der Menschen schuld sind. Doch es stellte sich schnell heraus, daß der Computer auch nicht über die Stärken des Menschen, nämlich Erfahrung und Intuition verfügt, wodurch die Schach-Programme lange Zeit nicht an die Stärke geübter Spieler herankamen. Erst nach und nach

wurden die Spiel-Algorithmen immer besser, wodurch es auch für nicht auf Schach spezialisierte Computer inzwischen recht leistungsfähige Programme gibt. Diese haben aber in der Regel den Nachteil, daß sie recht teuer sind, weil die Entwicklungszeit sehr lang ist. Jetzt gibt es aber mit Master Chess ein Schach-Programm zum Sparpreis.

Master Chess bietet grafisch einen Blick aus der Vogelperspektive auf das Brett, denn auf eine 3D-Darstellung wurde aus Platzgründen verzichtet. Vor dem Start wählt man erst die Spielfarbe und dann die Bedenkzeit des Computers. Man kann so die Stärke des

GRAFIK	44 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	3 ★	████████████████████
HAPPY-WERTUNG	27 ★	████████████████████

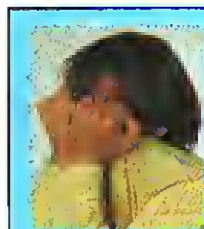
C64 (Atari XL/XE, C16)
 Mastertronic
 10 Mark (Kassette)

Programms selbst bestimmen. Die Züge werden über die Tastatur eingegeben, indem man wie beim Computer üblich das Ausgangs- und das Ziel-feld eingibt.

Eine Funktion zum Rücknehmen von falschen oder unbeabsichtigten Zügen ist nicht vorgesehen. Man kann aber die Stellung beliebig verändern und mit der neuen weiterspielen. Allerdings wird dabei der Zugspeicher gelöscht, wodurch die Funktion zum Nachspielen der Partie nur von diesem Punkt an arbeitet. Man kann auch das gesam-

te Brett löschen und eine völlig neue Situation aufbauen. Master Chess kontrolliert dabei aber nicht, ob dieser Aufbau möglich ist, so daß ein Bauer durchaus auf der achten Reihe stehen kann.

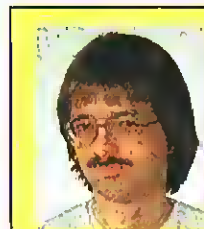
Während des Spiels gewährt ein Tastendruck einen Überblick über alle bisher geschlagenen Figuren. Wer seine Partie aufheben möchte, um sie später weiterzuspielen, kann sie auch speichern und auch wieder laden. Rechts sehen Sie ein Foto der C64-Version und links ein Bild der Atari XL-Umsetzung. (gn)



Hilfe!

Ich finde die Idee, ein Schach-Programm zu diesem Preis herauszugeben, wirklich lobenswert. Nur, warum mußte es gerade ein so spielschwaches sein? Ich halte es noch nicht einmal für geeignet, um als Hobby-Spieler oder gar Anfänger ein wenig gegen den Computer zu spielen, dann dafür ist Master Chess einfach zu schwach. Selbst bei 60 Sekunden Bedenkzeit zieht es planlos Figuren hin und wieder zurück, wandert mit

dem König auf dem Spielfeld, als wäre er auf einem Sonntagsspaziergang und stellt einen Springer ohne ersichtlichen Grund an den Rand. Von einem Schach-Programm kann man wenigstens erwarten, daß es die elementarsten taktischen Grundzüge beherrscht, doch selbst hier versagt Master Chess. Wer mit diesem Programm lernt, bekommt sehr, sehr viele grundlegend falsche Dinge beigebracht, die man auf keinen Fall nachahmen sollte. Die Mängel sind so akkumuliert, daß es mich schon fast wundert, daß es beim Aufstellen der Figuren keinen Fehler macht. Ich kann nur vor diesem Programm warnen. Selbst wenn 10 Mark keine große Investition sind, macht man sich mit Master Chess nicht glücklich. (gn)



Geht so

Ich werde das dumpfe Gefühl nicht los, daß hier zwei wunderschön kontroverse Meinungen aufeinanderprallen. Zunächst einmal muß ich Gregor aber recht geben, denn Master Chess ist trotz des verheißungsvollen Namens kein malstarhaft gutes Schach-Programm - »Disaster Chess« wäre da schon zutreffender.

Man sollte aber einige positive Aspekte auf jeden Fall berücksichtigen. Ich finde vor allem die

Idee toll, ein Schach-Programm in der untersten Preisklasse herauszubringen. C64-, C16 und Atari-Einsteiger haben so eine sehr preiswerte Möglichkeit, in den Bereich Computer-Schach hinauszuschneppen. Die dürftige Spielstärke ist das dickste Manko.

Als Vollpreis-Produkt hätte Master Chess keine Chance. In diesem Bereich dominieren spielstarke Programme wie »Colossus Chess 4.0«, »Chess Master« und »Psion Chess«. Als Billig-Spiel ist es jedoch konkurrenzlos und damit unter einigen Einschränkungen durchaus empfehlenswert. Wer hier auf den Geschmack kommt wird früher oder später ohnehin ein besseres und teureres Programm kaufen. (hl)



Rest der Welt

In unserem dritten Spiele-Sonderheft darf man wohl von Tradition reden, denn die Rubrik »Rest der Welt« ist zum dritten Mal dabei. Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal eine Erklärung: In dieser Rubrik werden alle Spiele gesammelt, die nach unserer Meinung nicht in die anderen Rubriken passen. Deswegen findet man hier ein buntes Potpourri aus allen möglichen Spielerichtungen, in das wir durch die Reihenfolge der Tests etwas Ordnung bringen wollen.

Es beginnt mit zwei Spielen aus dem Science-Fiction-Genre, »Star Trek« und »Academy«. Beiden Programmen ist gemeinsam, daß sie die Elemente Strategie, Action und Adventure geschickt miteinander verbinden. Außerdem sind beide Programme sehr umfangreich und fordern zu monatelangem Spielen heraus.

Als nächstes treffen wir auf zwei Programme, bei denen man Computer- und Brettspiel verknüpft hat. Bei »Robot Rascals« dreht sich alles um Spielkarten, die entscheidend für den Handlungsablauf sind. »Football Fortunes« dagegen ist ein Brettspiel, bei dem der

Computer die Rolle eines Spielleiters übernimmt. Beide Programme kann man nicht alleine spielen.

Als nächstes kommt die Abteilung Strategie und Logik: Beides fordern die Spiele »Deactivators« und »They stole a Million«, wobei aber Action und Geschicklichkeit nicht ausgeklammert werden. Gerade »They stole a Million« erntet dank seiner Spielidee viel Lob, handelt es sich doch um eine witzig aufgemachte Raubüberfall-Simulation im besten Riffi-Stil.

Zurück zur Science Fiction geht es dann mit »Aliens«, einem Kombi-Spiel mit Action und Strategie-Elementen, das uns auf die drei folgenden komplexen Programme »Traker«, »Sentinel« und »Cholo« einstimmen soll. Die drei zuletzt genannten Spiele stellen hohe Ansprüche an den Spieler. Wer nur hinter Grafik und Sound-Effekten her ist, wird diese Programme nicht besonders mögen, doch wer sich gerne einige Tage oder gar Wochen mit einem exzellenten und neuartigen Spielprinzip beschäftigen will, kommt hier auf seine Kosten.

In den Endspurt geht es dann mit zwei Programmen

der Firma Cinemaware, die für sich in Anspruch nimmt, Kino-ähnliche Software zu schreiben. »Defender of the Crown« und »Sindbad and the Throne of the Falcon« erinnern an klassische Abenteuer-Filme aus der goldenen Zeit des Unterhaltungs-Kinos.

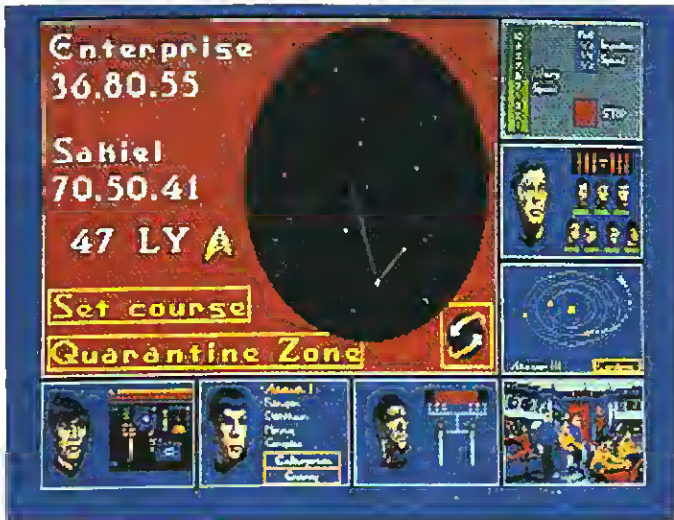
Diese Art von Spiel könnten neue Zukunftsperspektiven für die 16-Bit-Computer aufweisen. Diese Geräte bieten nämlich genügend Speicherplatz sowie einen guten Grafik-Chip, um Bilder in Zeichentrick-oder gar Foto-Qualität auf den Monitor zu zaubern. Damit wird es möglich, Handlungen aus dem »echten« Leben möglichst wirklichkeitsgetreu darzustellen. Spiele mit solchem Konzept werden sich mit Sicherheit in den nächsten Jahren verstärkt durchsetzen.

Den Anschluß bildet nicht, wie manche vielleicht schon erwartet haben, der Test von »Star Killer II«. Das Programm ist leider vor Redaktionsschluß nicht fertig geworden und erscheint in einem späteren Sonderheft.

Wir haben uns entschlossen, den letzten Test dem Programm zu widmen, das uns seit dem letzten Sonderheft am längsten an den Monitor ge-

fesselt hat. Redaktions-Turniere bis halb drei Uhr früh waren keine Seltenheit, wenn »Shanghai« auf unseren Amigas lief. Ohne Unterbrechung ist Shanghai das Lieblingsspiel der gesamten Happy-Computer-Redaktion. Nicht nur die drei Spiele-Redakteure hat das Shanghai-Fleber gepackt.

In diesem Sonderheft zeigt sich übrigens ein Effekt, der schon beim letzten Mal auftrat, wieder derselbe Effekt wie im vorherigen. Die Spiele in der Rubrik »Rest der Welt« erhalten im Durchschnitt die besten Noten. Um genau zu sein, werden Sie diesmal gar kein Spiel finden, das wir als »schlecht« bewerten. Als Begründung kann man eigentlich nur sagen, daß gerade in diesem Bereich immer noch das höchste Niveau der Hersteller zu finden ist. Wer sich die Arbeit macht, eine eigene Spielidee zu verwirklichen, der kümmert sich auch um eine ordentliche Gestaltung in den Punkten Grafik, Sound und Spielwitz. Der Trend zum außergewöhnlichen und guten Spiel hält immer noch an; das Thema Computer-Spiele wird in den nächsten Jahren sicher nicht im Einerlei uninteressanter Spiele enden. (bs)



Star Trek

Captain Kirk und seine Mannen ziehen jetzt auch im Computer ihre Runden, bei einer gefährlichen Mission mit dem Raumschiff Enterprise.

Die Klingonen, ständige Erzfeinde der Föderation, haben ein neues Gerät entwickelt, das Raumschiffkapitäne meutern und zu den Klingonen überlaufen läßt. Daß es sich hierbei um ein künstlich erzeugtes Phänomen handeln muß, schließt ihr Wissenschafts-Offizier Spock messerscharf aus der Tatsache, daß sich alle Meutereien in einem begrenzten, kugelförmigen Gebiet um den Planeten Dakiak abspielen. Diese Meuterei-Zone breitet sich aus und wird in wenigen Monaten die gesamte Galaxie umspannen. Deswegen versucht die Föderation, das Problem mit


einer recht harten Methode anzupacken. Die Meuterei-Zone soll mit Hilfe eines Energiefeldes, der Klein-Sphäre, hermetisch vom Rest des Universums abgekapselt werden. Captain Kirk hat also nur begrenzte Zeit, die Meuterei-Welle zu stoppen, bevor man ihn und sein Schiff zusammen mit den Klingonen und übergeschappten Föderations-Mitgliedern in der Klein-Sphäre einschließt. Zu Spielbeginn hat die Meuterei-Zone schon kosmische Ausmaße erreicht und umfaßt bereits laut der Programmierer ein Gebiet von etwa 1000 Sonnensystemen mit über 4000 Planeten.

GRAFIK	92 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	

Atari ST (C64, Schneider CPC, Spectrum)
Beyond
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

Im Spiel übernehmen Sie nicht nur die Rolle von Captain Kirk, sondern auch die der anderen sechs Hauptpersonen der Serie: Spock, Sulu, Chekov, McCoy, Scotty und Uhura. Um eine Person zu kontrollieren, müssen Sie lediglich deren Gesicht auf der Kommandobrücke anklicken. Sofort erscheinen auf dem Hauptbildschirm die Untermenüs, die Sie mit dieser Person erreichen können. Als Beispiel soll uns hier Navigations-Offizier Sulu dienen, der auf seinen Bildschirmen zwei verschiedene Karten (eine dreidimen-

sionale Sternenkarte und eine Planetenkarte) sowie die Steuerung für die Triebwerke überblickt. Auf diesen Bildschirmen kann man wiederum durch einfaches Anklicken von bestimmten Positionen alle wichtigen Kommandos geben. Im Verlaufe des Spiels müssen Sie viele verschiedene Planeten anfliegen und sich teilweise zu diesen runter-»beamen« und dort wichtige Gegenstände oder Informationen suchen. Natürlich gibt es auch Raumschlachten zu bestehen, Schäden zu reparieren und Rätsel zu lösen. (bs)



Super!

Nicht nur für Star-Trek-Fans ist dieses Spiel empfehlenswert. Man kauft das Programm nicht nur als Spiel, sondern auch als Grafik-Demo, denn die einzelnen Bilder sind echte Spitzenklasse und lassen sich selbst auf dem ST kaum noch besser machen.

Aber nicht nur tolle Grafik, sondern auch ein komplexes und gutes Spiel findet sich auf der Star-Trek-Diskette. Und einfach zu bedienen ist es auch noch. Nach kurzer Eingewöhnungszeit

konnte ich mich beinahe blind durch die einzelnen Mänüs klicken. Ich kann mich ja ab und zu nicht zurückhalten und teste ein Programm recht eingehend, indem ich mit einem Disk-Monitor mei in den Programm-Code reinschaue. Deswegen kann ich hier sicher sagen, daß es mehrere total unterschiedliche Lösungswege gibt.

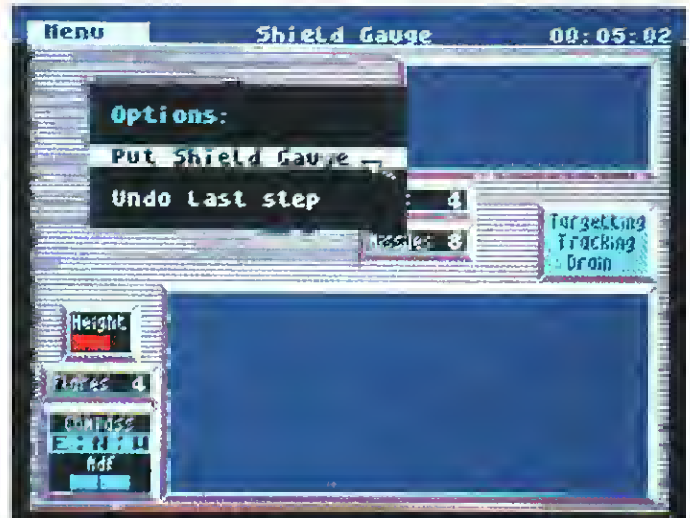
Nech »Sterglidar« und »The Pawn« ist Star Trek das dritte Programm, das die Fähigkeiten der Atari ST-Hardware wirklich ausnutzt. Eigentlich habe ich nur einen Mangel an Star Trek feststellen können: Der erhebliche Lautstärke-Unterschied zwischen digitalisierter und programmierter Sounds. Das hätte den Programmierern wirklich nicht passieren dürfen. (bs)



Gut!

Als alter Enterprise-Fan war ich natürlich unheimlich gespannt, was die Programmierer aus einer meiner liebsten Serien gemacht haben. Die Story ist exzellent, wenngleich sie für den Spieler ein paar sehr schwere Aufgaben bereithält. Ich frage mich, wie man das sehr umfangreiche Spiel in einem vernünftigen Zeitraum lösen soll, ich lasse mich aber gerne eines Besseren belehren, denn auch bei »Elite« war ich anfangs skeptisch. Über die digitalisierten Bilder brauche ich wohl kein Wort zu verlieren. Sie sind hervorragend, wie überhaupt die Grafik ein kleines Meisterwerk ist. Die digitalisierten Stimmen sind eine nette Dreingabe, aber auf die Dauer läßt der Reiz des Neuen hier etwas nach.

Es gibt nur fünf verschiedene Spielelemente: Werp-Flug, Kampf mit altem Raumschiff, Untersuchen der Planeten, Reparieren von Schäden und Landen auf einem Planeten. Viel mehr geschieht nicht, bis man endlich die nötigen Informationen zusammen hat. Trotzdem ist es gerade die Komplexität, die die Faszination dieses Spiels ausmacht. So leicht es zu bedienen ist, so schwer ist es zu lösen. (gn)



Academy

Willkommen in der Akademie der Weltraum-Kadetten! 20 knifflige Prüfungen erwarten Sie hier, bevor Sie sich »Pilot« nennen dürfen.

An einem schönen Sommertag im Jahre 2197 übt ein Kadett der Weltraum-Akademie das Einparken eines Skimmers (Planetengleiters). Dummerweise legt er dabei den falschen Gang ein, rast in einen Atomreaktor, löst damit einen SuperGAU aus und verwandelt den halben Planeten in geschmolzene Lava. Verständlicherweise wird danach der Ruf nach einem besseren und ungefährlicheren Trainingsprogramm für Kadetten laut.

Wer also jetzt eine Ausbildung als Skimmer-Pilot anstrebt, muß sich zwanzig Computer-Simulationen aus-

setzen, die jede nur denkbare Gefahr für einen Skimmer nachspielen. Nur wenn der Kadett alle zwanzig Simulationen erfolgreich beendet hat, läßt man ihn an das Steuer eines echten Skimmers. Übrigens war der Pilot, der die legendäre Tau-Ceti-Mission erfolgreich beendete, ebenfalls Absolvent der »Academy«.

In den zwanzig Missionen werden verschiedene Fähigkeiten der Piloten-Anwärter getestet. Bei manchen kommt es nur auf Reaktionsgeschwindigkeit an, andere erfordern strategisches Vorgehen, wieder andere geschickte Navigation. Die Missionen sind in vier

GRAFIK	84 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	17 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	84 ★	████████████████████

Spectrum (C64, Schneider CPC)
CRL
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Level zu je fünf Missionen aufgeteilt. Jeder Level muß einzeln geladen werden. Um den nächsten Level zu laden, muß man bei den fünf Missionen eine mindestens 90prozentige Leistung erbringen.

Die einzelnen Missionen verlangen jeweils eine spezielle Ausrüstung des Skimmers. Deswegen können Sie in einer Art »Construction Set« genau festlegen, was Sie alles an technischem Gerät mitnehmen wollen.

Aber nicht nur die Wahl der Waffen steht Ihnen offen; sogar das Layout Ihres Armaturen-

bretts können Sie Ihren Wünschen entsprechend gestalten. Der Haken an der Sache: Es passen nicht alle Instrumente auf das Armaturenbrett, so daß Sie bei jeder Mission abwägen müssen, welche Instrumente unwichtig sind und zu Hause bleiben müssen. Ganz Wagemutige können sogar auf ein Cockpit-Fenster verzichten und versuchen, eine Mission im Blindflug zu absolvieren.

Der Spielstand sowie die eigenen Skimmer-Konstruktionen lassen sich jederzeit speichern und wieder laden. (bs)



Super!

Die Fortsetzung des Weltraum-Klassikers »Tau Ceti« sprengt Grenzen, genauer gesagt, die Speicherplatz-Grenzen des Spectrum. Es ist kaum zu glauben, was Programmierer Pete Cooke alles in die 48 KByte dieses Computers gepeckt hat.

Auch bei der Grafik wurde Erstaunliches geleistet. Die 3D-Grafik mit dem Blick aus dem Cockpit ist sehr schnell und detailliert und auch die Instrumente werden ganz schön flott

bearbeitet. Das ist um so erstaunlicher, als das man im Construction-Set ja die Position des Fensters und der Instrumente frei festlegen kann. Da verzichtet man gerne auf effektvollen Sound, der auf dem Spectrum sowieso nur sehr schwer zu programmieren wäre.

Die einzelnen Missionen sind derart abwechslungsreich, daß ich Academy wochenlang spielen könnte. Mein privater Liebling ist immer noch die mit »Softly, Softly« betitelte Mission, bei der man ganz vorsichtig durch ein Minenfeld fahren muß, ohne an eine Mine anzuecken.

Meine Meinung: Für Fans der anspruchsvollen, strategischen Action-Spiele ist Academy das, worauf sie immer gewartet haben. Her demit! (bs)



Gut!

Wer Tau Ceti mochte, wird Academy lieben. Und wer Tau Ceti nicht kennt, ist selber schuld. Pete Cooke hat mit diesem Programm vor gut einem Jahr eine furiose Mischung aus Schieß- und Strategie-Spiel geschaffen, die mittlerweile zu den ganz großen Software-Klassikern zählt. Academy ist eine konsequente Weiterführung von Tau Ceti, aber bei weitem kein hingeschludertes Abklatsch und vor allem spielerisch noch-

mel ein Schritt nach vorne.

Die flotte 3D-Grafik ist im gewohnten Tau Ceti-Stil gehalten und immer noch für einige »Aahs!« und »Oohs!« gut. Die zahlreichen Missionen passen natürlich nicht alle in den Speicher, aber das Nachladen hält sich dennoch in Grenzen.

Academy ist ein sehr komplexes Action-Spiel mit vielen anspruchsvollen Feinheiten. Ein Tip für alle, denen die Standard-Bellereien im Spielhallen-Look zu langweilig sind. Von Tau Ceti gab es sehr gute Schneider CPC- und C64-Umsetzungen. Academy lag uns nur in der sehr guten Spectrum-Version vor. Man kann nur hoffen, daß die Programmierer bei den Umsetzungen ein gutes Händchen haben werden. (hl)



Football Fortunes

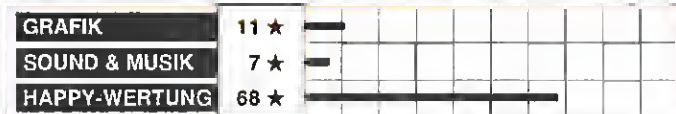
Eine Neuerscheinung aus dem Fußball-Lager vereint Brett- und Computerspiel.

Football Fortunes kommt aus dem Lager der Fußball-Strategiespiele und besteht sowohl aus einem Computer-Programm als auch einem Brettspiel. Zwei bis fünf Personen können hier mitmachen. Jeder Teilnehmer pickt sich einen Verein aus einer zehner Mannschaften starken Fußball-Liga heraus und kann seinem Club auch einen beliebigen Namen geben. Die anderen Vereine, deren Spielstärke zu Beginn festgelegt werden kann, übernimmt der Computer. Durch das Kaufen und Verkaufen von Spielern müssen Sie nun eine mög-

lichst starke Mannschaft aufbauen, ohne sich dabei finanziell zu übernehmen.

Eine Saison dauert neun Spieltage, doch außer den Punktspielen gibt es noch Pokalrunden. Ab der zweiten Saison kommen sogar die Europacup-Wettbewerbe dazu. Wie lange man spielt, ist völlig offen. Nach jeder Saison kann man aufhören; ein Spielstand läßt sich leider nicht speichern.

Zu Beginn errechnet das Programm für jeden Spieler einen Mannschaftskader mit insgesamt 13 Fußballern, die in Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer unter-



C64 (Atari XL/XE/ST, Amiga, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum, MSX) ★ CDS 49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)

teilt sind. Außerdem gibt es »Utility Player«, die man auf jeder Position einsetzen kann. Für jeden Spieler erhalten Sie eine kleine Karte, auf der auch die Stärke des Kickers mit einer Zahl zwischen 1 und 5 angegeben ist. Wenn man die Zahlenwerte aller Spieler einer Mannschaft addiert, erhält man eine Summe, die die Gesamtstärke des Teams anzeigt.

Am Spielbrett geht es wie bei einer Art Fußball-Monopoly zu: Man würfelt, rückt seine Figur entsprechend nach vorne und landet auf einem neuen Feld. Je nachdem, wo man an-

kommt, darf oder muß man Spieler kaufen, abstoßen oder eine Ereigniskarte ziehen. Hier tritt dann der Computer in Aktion, der das Ereignis auf den Bildschirm schreibt. Nach der Würfelphase will das Programm gefüttert werden. Es verlangt von jedem Spieler die Zahl, die die aktuelle Teamstärke ausdrückt. Für die Ergebnisse eines Spieltags sind sowohl dieser Wert als auch eine Prise Zufall von Bedeutung. Für alle sportlichen Resultate (Tabellenplatz in der Liga und Pokal-Ergebnisse) bekommt man Punkte gutgeschrieben. (hl)



Geht so

wagen, aber erst mit mindestens drei Leuten kann man kleine Bündnisse aushecken und gegen andere Mitspieler intrigieren.

Leider hat man recht wenig Einfluß auf den Spielverlauf, was Football Fortunes weitgehend zu einem Glücksspiel macht. Die starke Aufmachung kaschiert diesen Mangel zumindest teilweise; für des glanzlose Programm (ich wette 10:1 auf Basic) gibt es allerdings keine Entschuldigung.

Eine interessante Spielidee wurde hier leider nur mittelmäßig umgesetzt. Immerhin ist das Programm gut geeignet, um Anli-Computerspieler mal über den Brettspiel-Charakter auf den Geschmack zu bringen. (hl)



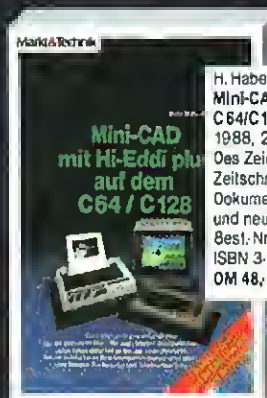
Geht so

könnte. Mit einem Würfel wäre es auch getan.

Der Spielwert selbst hält sich in Grenzen, denn besonders viel tut sich für den Spieler nicht. Wer von anderen Computerspielen gewohnt ist, viele Spielphasen und Alternativen zu haben, wird von Football Fortunes enttäuscht sein. Es läuft, wie bei Brettspielen üblich, immer in testen Behnen ab. In einer Gruppe entfettet sich aber erst der eigentliche Reiz dieser Spiele, denn es ist toll, um Spieler zu fellschen, oder zu sehen, wie ein wichtiger Spieler bei einem Konkurrenten kündigt. Für einen geselligen Abend kann Football Fortunes eine Überlegung wert sein. Als Brettspiel ist es nicht schlecht, nur hätte man auf den Computer ruhigen Gewissens verzichten können. (gn)

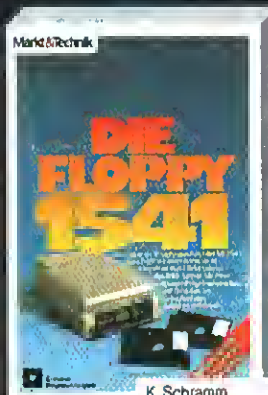
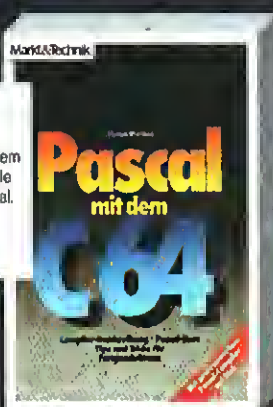
Bücher zum Commodore 64

S. Vismoler
3D-Konstruktion mit Giga-CAD Plus auf dem C64/C128
 1986, 370 Seiten, inkl. 2 Disketten
 Das verbesserte 3D-CAD-Programm aus dem Grafik-Sonderheft des 64'er Magazins. Auf 2 belegten Disketten: GIGA-CAD-Plus-Programmpaket (C64/C128) mit neuen Features:
 • bis zu 10mal schneller
 • erweiterter Befehlssatz
 • komfortabler zu bedienen.
 Best.-Nr. 90409
 ISBN 3-89090-409-2
 DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20



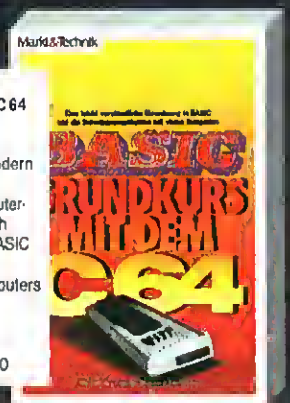
H. Haberl
Mini-CAD mit Hi-Eddi plus auf dem C64/C128
 1988, 230 Seiten, inkl. Diskette
 Das Zeichenprogramm «Hi-Eddi» aus der Zeitschrift 64'er. Mit ausführlicher Dokumentation, vielen Anwendungsbeispielen und neuen Features.
 Best.-Nr. 90136
 ISBN 3-89090-138-0
 DM 48,-/sFr 44,20/öS 374,40

F. Matthes
Pascal mit dem C64
 1988, 215 Seiten, inkl. Diskette
 Buch und Compiler ermöglichen jedem Besitzer eines C64 den Einstieg in die moderne Programmiersprache Pascal.
 Best.-Nr. 90222
 ISBN 3-89090-222-7
 DM 52,-/sFr 47,80/öS 405,60



K. Schramm
Die Floppy 1541
 1985, 434 Seiten, inkl. Diskette
 Eine umfassende Informationssammlung, die jeder besitzen sollte, der sich mit der 1541 beschäftigt.
 Best.-Nr. 90444
 ISBN 3-89090-444-0
 DM 48,-/sFr 45,10/öS 382,20

M. Hegenbarth/R. Trierscheid
BASIC-Grundkurs mit dem C64
 1985, 377 Seiten
 Nicht nur ein rein theoretisch ausgelegter BASIC-Kurs, sondern auch praxisnah auf den C64 zugeschnitten. Auch der Computerneuling kann mit diesem Buch lernen, mit seinem C64 in BASIC zu arbeiten und wird auf die Besonderheiten seines Computers hingewiesen.
 Best.-Nr. 90381
 ISBN 3-89090-361-4
 DM 44,-/sFr 40,50/öS 343,20



H. Ponnath
C64: Wunderland der Grafik
 1985, 232 Seiten, inkl. Diskette
 Eine lesenswerte und kenntnisreiche Einführung in dieses hochinteressante Thema von einem sachkundigen und sprachgewandten Autor; mit allen Beispielen auf beigefügter Diskette.
 Best.-Nr. 90383
 ISBN 3-89090-363-0
 DM 49,-/sFr 45,10/öS 382,20

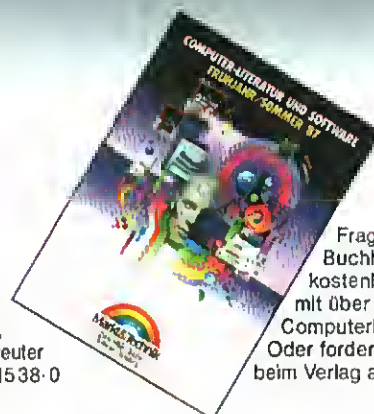
Markt & Technik-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder bei Ihrem Buchhändler.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

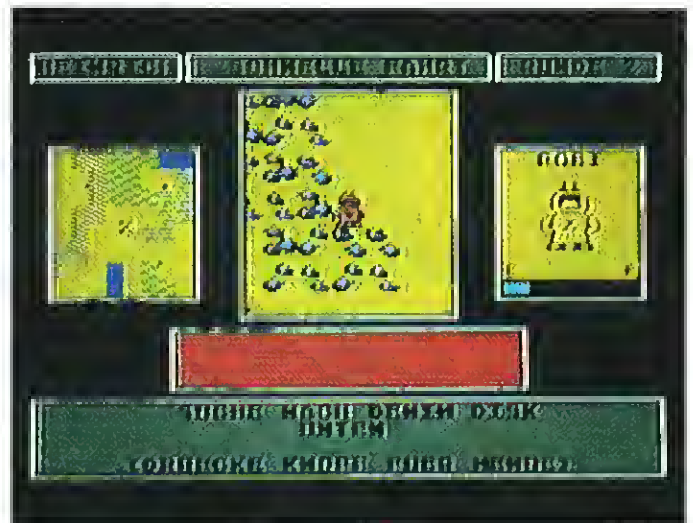
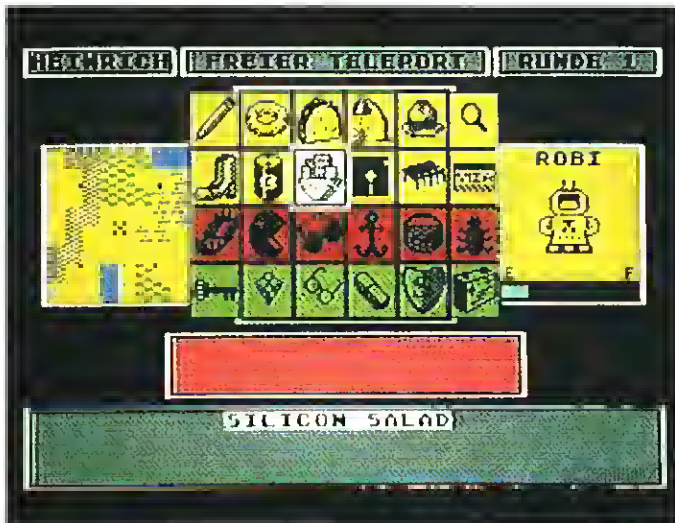

Markt & Technik
 Zeitschriften · Bücher
 Software · Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0.

SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56,
 ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26, Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges.mBH Großhandel, Aiser Straße 24, A-1091 Wien Telefon (0222) 48 15 38-0



Fragen Sie bei Ihrem Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!



Robot Rascals

Haben Sie in letzter Zeit mit Ihren Kindern mal wieder Karten gespielt? Wenn nicht, dann bietet Robot Rascals eine gute Gelegenheit.

Das Programm »Robot Rascals« ist ein ver-rücktes Kartenspiel für zwei bis vier Personen, bei dem auch der Computer kräftig mitmischt. Das Ganze ist als Familienspiel konzipiert, macht aber auch unter Erwachsenen viel Spaß.

Zur Handlung: Auf dem Planeten Laustenfownd sind einige wertvolle Dinge verlorengegangen. Diese Dinge müssen die Spieler mit Hilfe von ferngesteuerten Robotern finden. Die Roboter sind auf dem Monitor zu sehen und per Joystick zu beeinflussen. Die Hauptrolle spielen aber die Spielkarten.

Da gibt es zuerst einmal die Ding-Karten, die festlegen, welche Gegenstände die Spieler suchen müssen. Natürlich weiß zu Anfang niemand, auf welche Dinge die anderen Jagd machen. Zusätzlich gibt es noch Joker und eine Killer-Karte unter den Spielkarten. Wer die Killer-Karte besitzt, kann unmöglich gewinnen, muß diese Karte also so schnell wie möglich loswerden.

Bewegung ins Spiel bringen die Glückskarten, von denen jeder Spieler zu Beginn einer Runde eine ziehen muß. Diese Karten schreiben beispielsweise vor, daß Ding-Karten zwischen den Spielern zu tau-

GRAFIK	77 ★	██████████
SOUND & MUSIK	74 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	88 ★	██████████

C64
Electronic Arts
69 Mark (Diskette)

schen, klauen oder aufzudecken sind. So ändert es sich stets, welche Ding-Karten man auf der Hand hat.

Aber auf die Spieler warten noch einige weitere Gags. So können sie sich gegenseitig schon gefundene Dinge klauen, diese wieder verstecken oder in einem See versenken. Die Roboter können kaputtgehen oder ohne Energiereserven liegenbleiben. Je nach Schwierigkeitsgrad kommen neue Gemeinheiten dazu.

Durch die vielen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und Spielvariationen ist

es möglich, mit Kindern (ab etwa sieben Jahre) zu spielen, aber auch eine Erwachsenenrunde mit einem tollen, schwierigen Strategie-Spiel zu unterhalten.

Damit Robot Rascals auch zum Familienspiel wird, hat sich der Hersteller die Mühe gemacht, nicht nur das Handbuch und die Spielkarten, sondern auch das Programm ins Deutsche zu übersetzen. Lediglich die teilweise durch Wortspiele unübersetzbaren Namen der einzelnen Dinge sind in englischer Sprache geblieben. (bs)



Super!

Die Spielidee von Robot Rascals hat mich von Anfang an gefesselt. Die beiden Medien Karten- und Computerspiel zu verbinden, war sicherlich keine einfache Aufgabe, und sie ist von den Programmierern mit Bravour getöst worden.

Am meisten hat mich beeindruckt, wieviel Rücksicht man auf die verschiedenen Spielertypen genommen hat. Wollen die Eltern mal mit zwei sechsjährigen Kindern spielen? Kein Problem - einfachste Schwierigkeitsstufe, und schon kann es losgehen. Wollen sich vier Erwachsene mal gegenseitig eustricksen und »fortig« mechan? Auch kein Problem: Höchste Schwierigkeitsstufe und ein paar Zusatzregeln dazu, und es geht die Post. Robot Rascals bietet wirklich für jeden etwas, der gerne mit Menschen und nicht nur mit Computern spielt.

Nicht nur die Idee stimmt, auch die technische Ausführung ist von bester Qualität. Auf die Animation der einzelnen Roboter trifft einfach nur die Bezeichnung »süß« zu.

Eine schmissige Musik und nette Sound-Effekte runden das Ganze noch ab. Ich kann Robot Rascals nur wärmstens empfehlen. (bs)

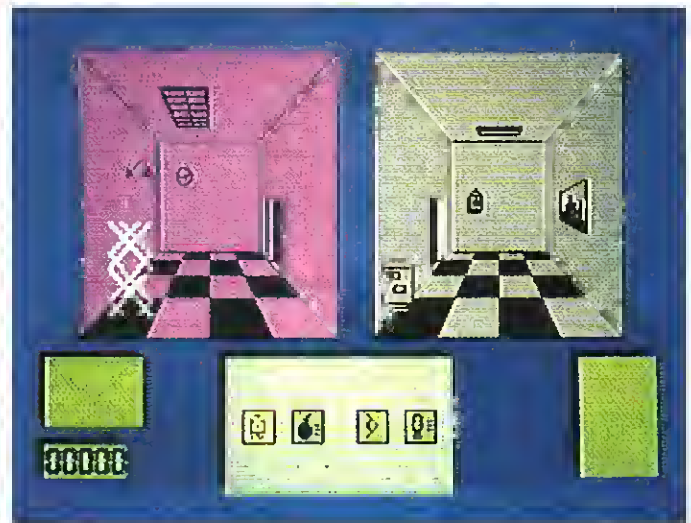
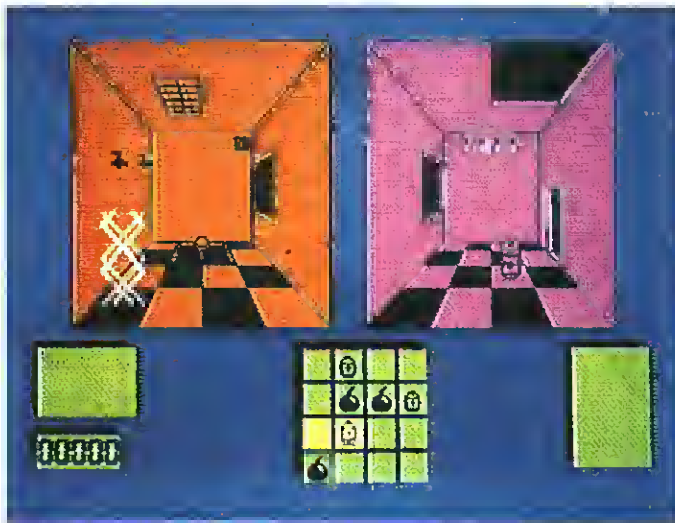


Gut!

Hoppla, was haben wir denn da: Ein völlig neues, originelles und dazu hervorregend umgesetztes Spiel-Konzept! Robot Rascals muß in dieser Hinsicht einmal ausdrücklich gelobt werden, denn es ist so ziemlich das einzige richtige Computer-Familienspiel, das ich kenne. Hier kann man auch mal Opa vor den Computer locken!

Die zahlreichen Spielvarianten bürgen für viele unterhaltensame Stunden, obwohl das Programm ohnehin nie langweilig zu werden droht. Dadurch, daß stets mindestens zwei Spieler mitmachen, die freie Entscheidungen fällen können, sieht jede Runde mit Robot Rascals anders aus. Es überrascht auch angenehm, daß das Handbuch und die Texte auf dem Bildschirm gut verständlich übersetzt wurden.

Bislang war Robot Rascals leider kein allzugroßer Verkaufserfolg. Vielleicht wollen die meisten Leute ja wirklich nichts weiter als die 17. Variante eines Ballerspiel-Themas. Ich möchte zumindest denjenigen, die immer beteuern, gerne mit Freunden am Computer zu spielen, Robot Rascals ausdrücklich empfehlen. Es gibt noch andere Dinge auf Erden als »Summer Games«... (hl)



Deactivators

Bombenalarm im Forschungszentrum! Können Roboter die drohende Gefahr abwenden und die Zeitbomben entschärfen?

Eine Gruppe fanatischer Saboteure hat das »Zentrum für Gravitationsforschung« gestürmt und dort eine große Zahl von Zeitbomben in den insgesamt fünf Gebäuden hinterlegt. Um das Entschärfen der Bomben zu erschweren, wurden zusätzlich die Sicherheits-Roboter umprogrammiert und die Computersysteme auseinandergenommen. Also setzt das Forschungs-Team die »Deactivators« ein, eine Roboter-Spezial-Einheit zum Bomben-Entschärfen.

Ihr Computer zeigt Ihnen jeweils zwei Räume des Instituts in 3D-Grafik sowie eine

Übersichtskarte, die auf Knopfdruck gegen ein Menü ausgetauscht wird. Die 3D-Aussicht ist manchmal verwirrend, denn bei der Gravitationsforschung passieren schon mal seltsame Dinge: Da sind in manchen Räumen Decke und Fußboden vertauscht, in anderen ist links nicht links, sondern unten und rechts oben.

Sie beginnen im ersten und kleinsten der fünf Gebäude, in dem Ihnen drei Roboter zur Verfügung stehen und in dem drei Bomben zu beseitigen sind. Um eine Bombe loszuwerden, muß man sie einfach aus einem der Fenster nach draußen werfen.

enthaltenen Gegenstände einfügbar, was manchmal die Identifizierung erschwert. Dafür bewegen sich die Roboter recht flüssig über den Bildschirm.

Die in Deactivators gestellten logischen Rätsel sind allesamt recht schwer und nicht im ersten Anlauf zu lösen. Wer allerdings oft genug probiert und nicht aufgibt, wird die Probleme schon überwinden. Es hat sich übrigens bewährt, von den einzelnen Gebäuden Karten anzulegen, die Standorte von Fenstern und Transportern angeben.

Deactivators sollte man nicht aufgrund der äußeren Aufmachung obfällig beurteilen; Sie würden dieses femose Denk-Action-Spiel dann nämlich unterschätzen. Kurz gesagt: Ich meg's. (bs)

Deactivators ist ein spannendes Logik-Spiel mit Action-Elementen, das mir außerordentlich gut gefällt. Diese Meinung bildete sich allerdings erst nach und nach, denn zu Anfang konnte ich dem Spiel überhaupt nichts abgewinnen. Das lag nicht zuletzt daran, daß mich die etwas konfuse Anleitung stark abschreckte.

Die Grafik ist nicht gerade ein Kunstwerk. Auf dem C64 sind die einzelnen Räume und die darin

GRAFIK	42 ★	=====
SOUND & MUSIK	58 ★	=====
HAPPY-WERTUNG	75 ★	=====

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Ariolasoft
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

Das größte Problem dabei ist, daß sich Ihre Roboter nicht völlig frei im Gebäude bewegen können. Jeder Roboter ist in einem Komplex von Räumen »eingesperrt«, aus dem er nicht herauskommen kann. Deswegen müssen sich die Roboter die Bomben meist durch fensterartige Löcher in den Wänden gegenseitig zuwerfen.

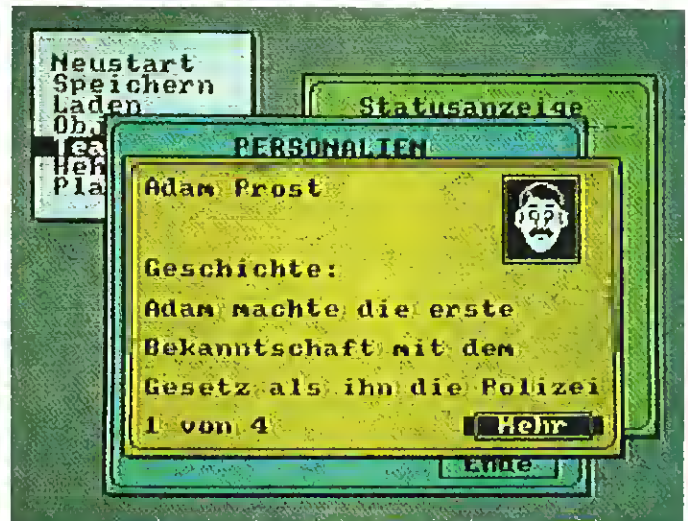
Es gibt verschiedene Wege, mit denen die Roboter von Raum zu Raum gelangen können. Innerhalb eines Stockwerks gibt es normale Türen sowie Falltüren, durch die man

allerdings nur nach unten (wo immer das in diesem Raum auch sein mag) gelangen kann. An Stangen können Roboter hinauf- und hinunterklettern, (Fall-)Türen fehlen auch nicht und Materie-Transporter versetzen die Roboter blitzschnell in einen anderen Raum.

Explodiert eine Bombe, kann man trotzdem weiterspielen, bis keine Bombe mehr vorhanden ist. Das nächste Gebäude darf man aber nur betreten, wenn im vorherigen Gebäude keine Explosionen stattgefunden haben. (bs)

Mich hat schon lange kein anderes Spiel so mitgenommen wie Deactivators. Die Anleitung hätte auch in Sanskrit geschrieben sein können, dann hätte ich wohl genausoviel verstanden. Was ich in etwa herausfinden konnte, war, daß ich mit Robotern in einem Gebäude von Attentätern gelegte Bomben finden und entschärfen mußte.

Egal was ich tat, egal wohin ich fuhr, egal wie ich auch umschaltete, nach spätestens drei Minuten wer ich in einer Situation, aus der es kein Entkommen mehr gab. Obwohl ich mir das Spiel mehrmals erklären ließ, habe ich noch immer nicht das Gefühl, es wirklich zu beherrschen. So stecke ich in einer Zwickmühle, denn die gesamte Aufmachung, insbesondere die Grafik und die Steuerung sprechen mich überhaupt nicht an. Die Aufgabe ist aber derart interessant, daß ich Deactivators allen Freunden von komplexen Knobel- und Geschicklichkeitsspielen empfehlen kann, die von einfachen Action-Adventures die Nase voll haben. Für diverse Wutausbrüche übernehme ich aber keine Haftung, denn die scheinen mir bei diesem sehr gewöhnungsbedürftigen Spiel vorprogrammiert zu sein. (gn)



They stole a Million

Der Big Boß lädt ein zum Millionenklau. Starke Nerven und Gangster-Crew bitte nicht vergessen!

Verbrecchen macht sich bezahlt, wenn man es richtig anstellt! Aber wir wollen hier niemanden auf eine Karriere als Ganove, sondern lediglich auf ein Computerspiel namens »They stole a Million« (»Sie klauten eine Million«) aufmerksam machen.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines Unterwelt-Chefs, der einen großen Coup plant. Fünf verlockende Gebäude warten nur darauf, geplündert zu werden. Doch ein professioneller Raubzug geht ganz schön ins Geld. Zunächst müssen Sie Ihre 50000 Dollar Startkapital in das Personal investieren. Es gibt insgesamt 18 arbeitswillige Ganoven, die neben bestimmten Talenten

auch recht unterschiedliche finanzielle Vorstellungen (Fixum und Anteil an der Beute) haben. Außerdem sollte man zusätzliche Informationen über besondere Beutestücke und Safes kaufen.

Nun wird der zweite Programmteil nachgeladen. Hier plant man die Aktionen der angeheuerten Gauner sekundengenau voraus. Der Schloß-Spezialist muß Türen öffnen, der Tresor-Experte den Safe knacken, und so weiter. Das Timing muß sehr exakt sein, denn bei dem Überfall darf keine wertvolle Sekunde verschwendet werden. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub auf dem Bildschirm wie einen spannenden Krimi ab-

GRAFIK	48 ★	██████████
SOUND & MUSIK	59 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	85 ★	██████████

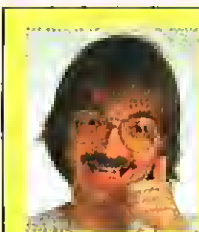
Schneider CPC (C64, Spectrum)
Ariolasoft
 29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette)

laufen. Sie können jetzt selber noch mit dem Joystick ins Geschehen eingreifen, denn als Boß der Bande dürfen Sie sich auch am Super-Klau beteiligen. Während des Raubzugs kann man sich jederzeit ansehen, was welches Banden-Mitglied wo gerade treibt.

Trifft die Polizei zu früh ein, ist der Überfall natürlich gescheitert. Es ist gar nicht einfach, einen effektiven Raubzug durchzuführen. Nach

Abzug aller Unkosten will man schließlich mehr Geld haben als zu Beginn.

Bis alle Gebäude erfolgreich ausgeraubt sind, hat man alle Hände voll zu tun. Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, wie sich das für einen professionellen Raubzug gehört. Sowohl die Anleitung als auch alle Bildschirm-Texte wurden vorbildlich ins Deutsche übersetzt. (hl)



Super!

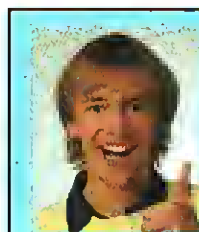
Stellen Sie sich einmal folgende Schlegzelle vor: »Spiele-Redakteur bei Überfall auf Münzhändler ertappt«. Schlimm, was? Aber ganz ehrlich, obwohl ich schon viermal erwischt worden wer, versuchte ich es immer wieder. Schließlich klappte der Raub, doch nach dem Verteilen der Beute hatte ich weniger Geld, als ich vorher investiert hatte!

Sia marken schon, daß der Alltag eines Unterwelt-Chefs recht

enstrengend sein kann. Das außergewöhnlich originelle They stole a Million läßt den Computerspieler völlig gefahrlos an einer Handvoll erlesener Überfälle teilhaben.

Wenn das Spiel ganz getöst ist, verliert es natürlich an Reiz. Aber bis man erfolgreich das Museum plündert, das am besten von allen Objekten bewacht wird, hat man einiges zu tun. Neben der hervorragenden Spielidee fällt die tadellose deutsche Übersetzung des Programms angenehm auf.

Gratik und Sound, die bei allen drei Versionen nicht sonderlich spektakulär sind, treten zugunsten des Spielprinzips in den Hintergrund. Aber des kann dann allerdings um so mehr überzeugen. (hl)



Super!

Bei diesem Spiel stimmt so ziemlich alles. Nicht nur die Idee ist hervorragend, sondern auch ihre Umsetzung. Als alter Krimi-Fan hat man ja schon oft gesehen, wie Überfälle jeder Art geplant und ausgeführt werden. Jetzt selbst in die Rolle des »Superhims« zu schlüpfen und einen Coup von Anfang an zu planen, hat mich von der ersten Sekunde an begeistert. Die Programmierer haben zum Glück auch sehr viele Details beachtet,

so daß die »Überfall-Simulation« sehr echt wirkt, soweit ich das als Laia auf diesem Gebiet beurteilen kann. Des hängt beim Keufen der Informationen an, geht über das Auswählen der Komplizen und endet beim Verteilen der Beute.

Es fällt mir schwer, zu sagen, was mir mehr Spaß macht: die Vorbereitung oder die Echtzeit-Ausführung des Überfalls. Letztere sorgt nämlich dafür, das neben der trockenen Überlegung zum Schluß auch der Nervenkitzel dazukommt. Dafür nehme ich auch die Spar-Grafik gerne in Kauf.

Ich halte »They stole a Million« für eines der Software-Glanzlichter der letzten Monate. Es zahlt mal wieder, daß nichts über eine gute Spielidee geht. (gn)

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass. Disk	Atari XL/XE	Cass. Disk
Agent Orange	31,-	Robot Knights	26,-
Arcanoid	26,- 39,-	Winter Olympics	26,- 32,-
Big Trouble China	33,- 49,-	Crumble's Crisis	26,- 29,-
Bumb Set Spike	9,90	Loco	9,90
Delta	33,- 49,-	Smash Hits VII	33,-
Der Fall Sydney	59,-	Monkey Magic	9,90
Fight Night	39,- 58,-	Spin Dizzy	33,- 49,-
Hollywood Poker	17,-	Fight Night	29,- 44,-
Indoor Sports	29,- 49,-	Trivial Pursuit	45,- 63,-
Mutants	26,- 37,-	68000er	ST Amiga
Nether Earth	26,- 43,-	10th Frame	69,-
Pod	9,90	Golf	79,90
Rana Rama	26,- 39,-	Hollywood Poker	34,-
Video Poker	9,90	Winter Games	69,- 69,-

Liste anfordern - es lohnt sich! (für alle Computer - Typ angeben)

Lieferung per Nachnahme / Scheck
zzgl. 4,- Porto und Verpackung

printaddress

Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 0 56 91 / 33 66

Liebe Leser,

die **Preise in den Anzeigen** sind für den
Zeitpunkt der Ersterscheinung
dieses Spiele-Sonderhefts
als gültig zu sehen (24.4.87).

Eventuelle **Preiserhöhungen** ab vier
Wochen nach dem Erstverkaufstag sind
nicht berücksichtigt.

Wir danken für Ihr Verständnis

Alle Spiele, die in diesem Heft in den Anzeigen und Testsberichten **neu** vorgestellt werden. **Dazu** alles andere, was neu aus England und aus den USA auf den Markt gekommen ist. Die **großen Klassiker**, jede Menge **extrabilliger Games** und ausgesucht **gutes Zubehör**.

Natürlich alles zu sauberen Preisen,
die auch Ihren Vergleich aushalten!

Lassen Sie sich noch heute für Ihren Rechner die **kostenlose komplette Liste** schicken:
Für den **COMMODORE C64**, für den **AMIGA**,
für **ATARIs** der **XL-** und der **neuen ST-Serie**.
Und für **Personal Computer**.

FUNTASTIC ComputerWare Versand GmbH.
D-8000 München 5, Müllerstr. 44 h. 089 - 2609593.

FUNTASTIC®
ComputerWare

ST PAINT für die ATARI ST

Das ideale Mal- und Zeichenprogramm für Ihren ATARI ST.

ST PAINT ist ein pixelorientiertes Grafik-Programm für den ambitionierten Computerzeichner. Die Vielfalt der Zeichenfunktionen und die bequeme Bedienung mit Maus und Tastatur über die sinnvoll aufgebaute GEM-Benutzeroberfläche erlauben auch dem ungeübten Zeichner, professionelle Gebrauchs-Grafiken auf dem Atari ST und einem leistungsfähigen Matrixdrucker zu produzieren.

Leistungsmerkmale:

- komfortable GEM-Benutzeroberfläche mit Pull-down-Menüs, Dialogboxen, GEM-Fenster und Funktionstastenleiste
- laden und Speichern im Doodle-, Neochrome- und Degas-Format, eigenes Format für »BIG«- und »FAT«-Bilder
- einfache Einbindung von Texten in verschiedenen Größen und Textattributen, gleichzeitige Darstellung mehrerer ladbarer GEM-Fonts
- editierbare Drucktreiber zur Ansteuerung vieler Matrixdrucker
- fertige Treiber für Epson-FX 80 und Kompatible sowie NEC P6 auf der Programmdiskette und vieles mehr.

Dieses Markt&Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, im Versandhandel, in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel. Wenn Sie direkt beim Verlag bestellen wollen, gegen Vorauskasse durch Verrechnungsscheck oder mit der abgedruckten Zahlkarte.



Hardware-Anforderung:

Atari ST mit mindestens 512 Kbyte RAM, Monochrom-Monitor Atari SM 124, einseitiges oder zweiseitiges Diskettenlaufwerk, Matrixdrucker.

Bestell-Nr. 51633

Für nur DM 99,-*

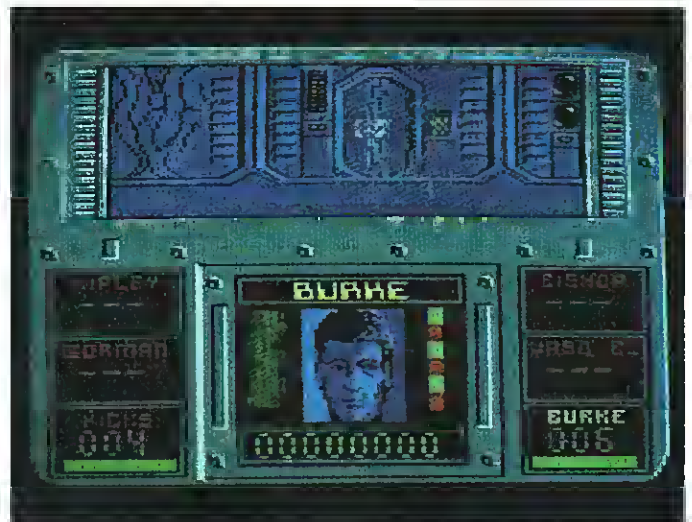
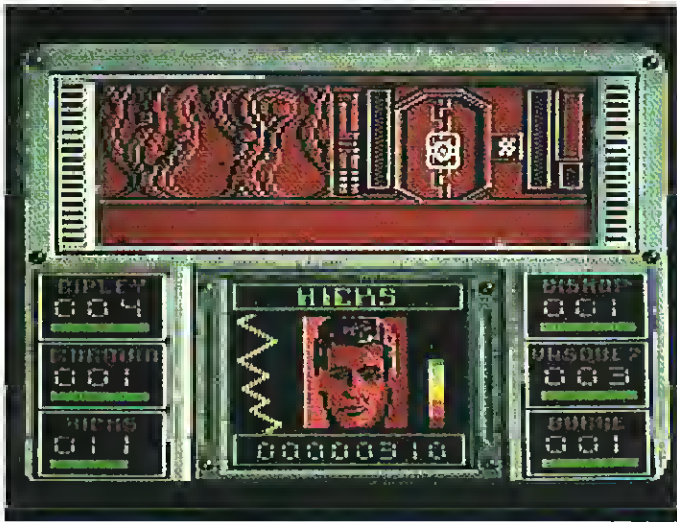
* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Version	Best.-Nr.	Format	DM	Stk	65
WordStar/ MailMerge	ATARI ST 50106	3 1/2"	199,-	178,-	1990,-*
dBASE II	ATARI ST 50306	3 1/2"	348,-	295,-	2990,-*
Protext	ATARI ST 51440	3 1/2"	148,-	132,-	1490,-*
NEI-RAM-Disk	ATARI ST 51448	3 1/2"	49,-	45,-	382,20*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 46 13-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kallertstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (02 22) 67 75 26 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Gräbhandell), Alser Straße 24, A-1091 Wien, Telefon (02 22) 48 15 38-0.



Aliens

Nachdem sie uns schon im Kino heimsuchten, rücken die Aliens jetzt mit einem unheimlichen Computerspiel an.

Schlampf – die Aliens kehren zurück! Der Film um die gefräßigen Tierchen sorgte Ende 1986 in den Kinos für Wirbel. Die Mischung aus Science-fiction und Horror hatte auch die Kino-Fans unserer Redaktion entzückt.

Die Handlung des dazugehörigen Computerspiels lehnt sich eng an die Film-Story an: Unter der Führung der Helden Ripley fliegt ein militärischer Stoßtrupp einen Planeten an, der von Menschen kolonisiert wurde. Der Kontakt zu diesem Stützpunkt ist vor einiger Zeit aber urplötzlich abgebrochen. Die Warnungen von Ripley

werden in den Wind geschlagen. Sie weiß als einzige, daß dieser Planet die Heimat der Weltraum-Monster Marke Aliens ist!

Nach der Landung stoßen Ripley und ihre Mannschaft auf zerstörte Gebäude, aber von den Kolonisten ist weit und breit nichts zu sehen. Die hungrigen Aliens, die dafür verantwortlich sind, tauchen nach einer Weile aus ihren Verstecken auf...

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle aller sechs Hauptfiguren. Ripley, Gorman, Hicks, Bishop, Vasquez und Burke können sich trennen und voneinander

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	89 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	

**Schneider CPC (C64, Spectrum)
Electric Dreams
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

unabhängig agieren. Durch Tastendruck schaltet man zwischen den Personen um.

Zu Beginn befinden sich alle sechs Spielfiguren im selben Raum. Das Ziel ist, das gesamte Gebäude zurückzuerobern. Dazu müssen alle Aliens, die herumtappen, vernichtet werden. Neben den Standard-Aliens, deren Angriffe meist tödlich enden, drohen weitere Gefahren. In einigen Räumen haben sich sogenannte »biomechanische Wucherungen« an den Wänden breitgemacht, die ebenfalls abgeschossen werden sollten. Nach einer

gewissen Zeit beginnen sich Räume mit diesem merkwürdigen Wandbetag nämlich mit Eiern (Alien-Nachwuchs) und garstigen Mini-Biestern (Face Huggers) zu füllen.

Zur besseren Übersicht wird stets angezeigt, in welcher Raum-Nummer sich jede Spielfigur gerade befindet. Außerdem liegt dem Spiel eine Karte mit den Umrissen des gesamten Gebäudes bei. Man erforscht und kartografiert Raum für Raum und muß schnell schießen. Das linke Foto zeigt die C64-, das rechte die CPC-Version. (hl)



Geht so

Computerspiele zu Kino-Filmen haben außer dem Nemen oft wenig mit dem Leinwand-Vorbild zu tun. Und wenn dann doch mal ein halbwegs passendes Programm herauskommt, dann gibt es zwar inhaltliche Ähnlichkeiten, aber spielerisch ist das gute Stück ziemlicher Murks (wie bei »Highlander«).

Aliens ist ein sehr guter Film und mein persönlicher Favorit des Kino-Jahrgangs 1986. Das dazugehörige Spiel ist, gottlob

recht gut ausgefallen. Prinzipiell ist es ein Action-Adventure, gewinnt aber durch das Steuern von sechs Figuren an Reiz.

Das Herumstreichen in den Hunderten von Zimmern ist spannend und unheimlich, woran die sehr guten Sound-Effekte der CPC-Version großen Anteil haben. Die Commodore- und Spectrum-Umsetzungen sind zwar gut gelungen; ich verstehe allerdings nicht, warum die C64-Version auf Musik verzichtet.

Aliens ist ein überdurchschnittliches Spiel, das relativ viel von der Atmosphäre des Films entzündet. Daß ich kein fröhlicheres Gesicht mache, liegt am mäßig originellen Spielprinzip und an der C64-Version, die den Computer nicht sonderlich gut ausnutzt. (hl)



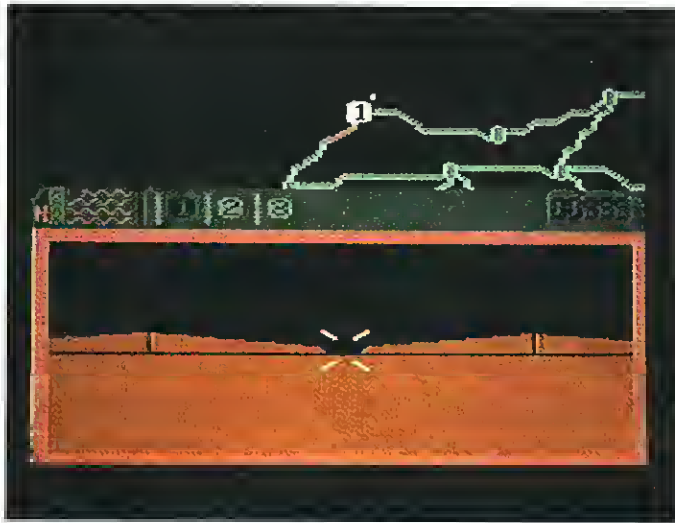
Geht so

Selten habe ich einen Grusel-Film so gemocht wie Aliens. Die Handlung ist ziemlich intelligent und halbwegs logisch, spannend bis zur letzten Sekunde, und es werden Spezialeffekte vom Allerfeinsten geboten. Klar, daß ich vom Computerspiel besonders viel erwartete.

Nach längerem Spielen gerate ich in einen Zwiespalt. Gewiß, Aliens ist eines der besseren Filmspiele. Es hält sich ziemlich eng an die Handlung des Films,

ist greifich ganz ordentlich und spieltechnisch nicht allzu übel. Trotzdem kann ich mich nicht für Aliens begeistern. Meiner Meinung nach ist das Spiel nicht logisch genug. Für ein Strategiespiel wird hier viel zu viel Wert auf Action und Zufall gelegt. Außerdem sind sechs Charaktere zu kontrollieren, was dem Spieler nur des Leben schwer macht.

Wer gerne ein kompliziertes, aber nicht allzu anspruchsvolles Action-/Strategiespiel will, dürfte mit Aliens zufrieden sein. Ich dagegen bevorzuge immer noch Spiele, die sich nicht an einen tollen Film entlehnen, aber dafür ein besseres Spielprinzip verwenden. (bs)



Tracker

Ein Computer rebelliert und hat einen ganzen Planet unter seine Kontrolle gebracht. Können Sie ihm Einhalt gebieten?

Findige Unternehmer wissen, daß man mit Unterhaltung eine ganze Menge Geld verdienen kann. Daher hat man einen ganzen Planeten zum Vergnügungszentrum umfunktioniert. Auf Zeugma IV wurden die diversen Anlagen automatisiert, um es den Besuchern so angenehm wie möglich zu machen. Gesteuert wird alles von einem gigantischen Zentralcomputer, der eines schönen Tages die Herrschaft ergreift. Mit den raumschiffähnlichen Cycloids übernimmt er die Kontrolle und zerstört alles und jeden, der ihm gefährlich werden könnte.

Es ist wohl klar, daß man dem abtrünnigen Computer

den Planeten nicht überlassen darf, denn schließlich steckt eine Menge Geld in diesem Projekt. Sie brechen also auf, um ihn zu eliminieren. Dabei gehen Sie persönlich fast kein Risiko ein, denn im modernen Krieg treten keine Menschen mehr gegeneinander an. Statt dessen lenken Sie die Aktionen aus dem Orbit heraus, während Sie quasi im bequemen Sessel sitzen. Von hoch oben befehlen Sie unbemannte Kampfflieger, Skimmer genannt. Mit dem Joystick und der Tastatur schicken Sie Ihre Einheiten durch die Trackerbahnen, wobei eine Übersichtskarte mit vier Vergrößerungsstufen hilft. Diese zeigt

GRAFIK	54 ★	██████████
SOUND & MUSIK	18 ★	██████
HAPPY-WERTUNG	77 ★	████████████████████

C64 (Atari ST)
Rainbird
49 Mark (Kassette), 69 bis 79 Mark (Diskette)

alle Verbindungen, welche Schiffe wo sind und welche eigenen Einheiten gerade angegriffen werden.

Ihre Aufgabe ist es, mit Ihren Einheiten zum Centerpoint zu gelangen, wo der Zentralcomputer ist, und ihn durch eine Ionenbombe zu zerstören. Man kann entweder einen gewaltsamen Durchbruch versuchen, oder Stück für Stück den Planeten erobern, indem man die Kommunikationszentren, von denen aus der Zentralcomputer seine Cycloids steuert, zerstört. Wie man sich leicht vorstellen kann, behagt

ihm das herzlich wenig und er hetzt Ihnen seine Jäger auf den Hals. Der Computer agiert dabei mit einer erstaunlichen Intelligenz und nutzt voll aus, daß er mehrere Aktionen gleichzeitig koordinieren kann. So greift er gleich vier Ihrer Fahrzeuge auf einmal an, während man selbst sich nur mit einem verteidigen kann. Solche Gefechte finden in einer speziellen Action-Sequenz statt. Zum Glück hat man unbegrenzt Schiffe zur Verfügung und kann sich bis zu acht als Verstärkung herunterbeamen lassen. (gn)



Sollte es mich einmal mit einem Computer auf eine einsame Insel mit Stromanschluß verschlagen, dann hoffe ich, daß ich Tracker mit dabei habe. Es gehört zu den komplexesten Programmen, die ich je gespielt habe. Schuld daran ist nicht nur die große Spielfläche, sondern die raffinierte Taktik des Computers. Er ist ein wirklich ernstzunehmender Gegner, der bei weitem nicht so leicht zu berechnen ist wie bei anderen Spielen. Die

Programmierer haben es geschafft, daß er sich in vergleichbaren Situationen jeweils völlig unterschiedlich verhält. In dieser Hinsicht ist Tracker für mich ein kleines Meisterwerk.

Der einzige Minuspunkt ist für mich die Action-Sequenz, die man sich hätte sparen können. Sie ist nicht nur zweitklassig animiert, sondern hemmt auch den Spielfluß gewaltig. Durch sie hat man bei Gefechten kaum eine Chance, denn man kann nur einen Skimmer verteidigen, während die Cycloids die anderen sieben genüßlich abschießen. Der Speicherplatz wäre für weitere taktische Elemente besser genutzt. Ohne diesen Motivationshemmer würde Tracker von mir sogar die Höchstnote bekommen. (gn)



Tracker ist ein sehr ungewöhnliches Spiel, das wirklich nicht jedermanns Sache ist. Deswegen sage ich gleich als erstes allen ein warnendes »Finger Weg!«, die sich unter Tracker ein actionreiches Programm mit guter 3D-Grafik vorstellen. Es ist ein schwieriges Strategie-Spiel, dessen Grafik und Sound-Effekte weit unter dem Durchschnitt (nach Action-Spiel-Meßstäben) liegen. Auch ich war von Tracker zu

Anfang überhaupt nicht begeistert. Bei einer ersten Vorführung dachte ich mir insgeheim: »Wie wollen die das bloß verkaufen?«. Doch denn traf einige Wochen später die fertige Version mit der kompletten Dokumentation ein. Nach mehrstündigem Lesen (der Kurzsromen und die Anleitung sind doch recht umfangreich) wußte ich zumindest, worum es bei Tracker eigentlich geht. Nach mehreren Versuchen fand ich denn wirklich Geschmack an der Sache. Der Hersteller gibt an, daß Tracker jeweils auf verschiedene Computer zurechtgechnitten wird. Die Atari-ST-Version, die wir schon voreb gesehen haben, war völlig anders gestaltet und wirkte grafisch wesentlich besser. (bs)

★HAPPY★ COMPUTER Sonderhefte, die Spaß und Wissen ideal kombinieren!

Das dritte Sonderheft

Hier finden Sie geballte Informationen über professionelle Computerspiele vom C64 bis zum IBM-PC. Geschicklichkeits-Spiele, Action-Spiele, Strategie-Spiele, Sport-Spiele ... die Auswahl wird Ihnen durch ausführliche Tests in diesem Heft erleichtert. Außerdem gibt es einen tollen Bericht über Simulation auf dem Computer.

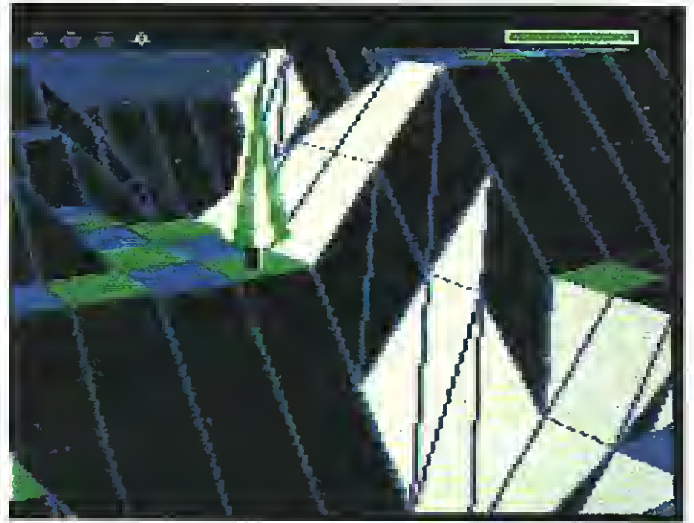


Das elfte Sonderheft

Auf über hundert Seiten finden Sie jede Menge Spieltests. Zusätzlich werden die besten Spiele-Programme des Jahres 1986 vorgestellt. Informieren Sie sich onhand umfassender Spielmarkt-Übersichten u.o. über die besten Grafik- und Musikprogramme. Außerdem werden Spiele-Generatoren kritisch unter die Lupe genommen.



Nutzen Sie die Bestellmöglichkeit für das dritte Happy-Computer-Sonderheft »Spiele«, sowie für das elfte Happy-Computer-Sonderheft »Spiele-Tests« mit der eingehafteten Zahlkarte in diesem Sonderheft von »Happy-Computer«!



The Sentinel

Werden Sie zum Jäger und Gejagten in dem fantastischen Spiel der 10000 Welten.

Stellen Sie sich einmal eine Welt vor, in der ganz spezielle Naturgesetze herrschen. Sie besteht aus Bergen und Tälern, auf denen vereinzelt auch Bäume stehen. Ein Baum zählt eine Energie-Einheit, ein leeres Feld keine. In dieser Welt herrscht ein Gesetz: Auf keinem Feld darf der Energie-Wert größer als eins sein. Es gibt auch einen Wächter, der die ganze Welt überwacht. Er steht auf einem Plateau auf dem höchsten Berg und nennt sich »Sentinel«. Sobald er spürt, daß die Energie-Regel verletzt wurde, wird er aktiv: Er beginnt, sich langsam zu drehen, bis er ein Feld sehen kann, dessen Energie-Wert größer als eins ist.

Dann beginnt der Sentinel, hier so lange Energie abzuziehen, bis der Wert wieder bei eins ist.

Der Spieler taucht hier als Seele auf, die in einem Roboter steckt. Die Roboterhülle kann nicht laufen oder fliegen, aber es gibt eine andere Möglichkeit der Fortbewegung. Sie können nämlich Energie aufnehmen, indem Sie die herumstehenden Bäume absorbieren. Mit der gewonnenen Energie kann man nun einen neuen Roboter erschaffen und dann in ihn hinein teleportieren. Außerdem kann man auch Felsen erschaffen. Sie kosten weniger Energie als ein Roboter, aber mehr als ein Baum. Indem man erst einen Felsen

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	32 ★	
HAPPY-WERTUNG	90 ★	

C64 (Schneider CPC, Atari ST, BBC) Firebird
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)

entstehen läßt, und dann den neuen Roboter oben draufsetzt, gewinnt man an Höhe.

Sie selber repräsentieren weit mehr als eine Energie-Einheit, was sofort den Sentinel ins Spiel bringt. Der unheimliche Wächter wird Sie mit seinem Auge also ständig verfolgen. Sobald der Sentinel Sie erwischt, zieht er alle fünf Sekunden eine Energie-Einheit von Ihrem Vorrat ab. Der völlige Verlust aller Reserven führt zur schmerzlichen Beendigung Ihrer Existenz!

Sie müssen versuchen, den Sentinel zu besiegen. Dazu müssen Sie sich in der Welt

immer weiter nach oben arbeiten, bis Sie schließlich auf gleicher Höhe mit dem Wächter stehen. Dann können Sie den Sentinel absorbieren und seinen Platz einnehmen. Wenn das gelungen ist, müssen Sie nur noch mit Hyperspace-Kraft die Welt verlassen. Dem erfolgreichen Spieler wird nach Absolvieren dieser Aufgabe eine Code-Nummer mitgeteilt, mit der er eine andere Welt auswählen kann. Das Programm bietet nicht weniger als 10000 solcher Spielebenen, in denen teilweise mehrere Sentinels gleichzeitig auftauchen. (hl)

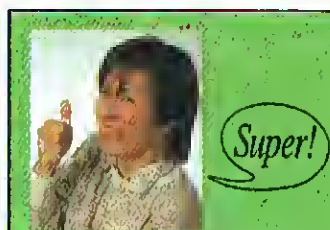


Wer den Glauben an die Originalität von Computerspielen verloren hat, dem kann geholfen werden. The Sentinel ist ein mittleres Meisterwerk, sowohl was die Spielidee als auch deren Umsetzung angeht. Was der Programmierer in den Speicher gequetscht hat, sucht seinesgleichen. Dank geschickter mathematischer Rechnerellen darf man sich mit 10000 unterschiedlich schwierigen Sentinel-Wellen auseinandersetzen – ein heißer

Tip für einsame Nächte!

Die 3D-Grafik der getesteten C64-Version ist taszinierend. Meckerer könnten sich beschweren, daß das Scrolling langsam ist. Aber angesichts der enormen Rechenerbeit, die der Computer hier bewältigen muß, geht es eut einer 8-Bit-Kiste einfach nicht schneller. Wenn man in einem Tal steht, immer höher blickt und schließlich auf der Spitze des Berges den düsteren Sentinel stehen sieht, wirkt das sehr beeindruckend.

The Sentinel ist ein innovatives Denkspiel, das ich nur eudrücklich empfehlen kann. Wer eine anspruchsvolle Alternative zum Päng-Bumm-Aua-Tot der meisten Computerspiele sucht, wird von diesem Programm begeistert sein. (hl)

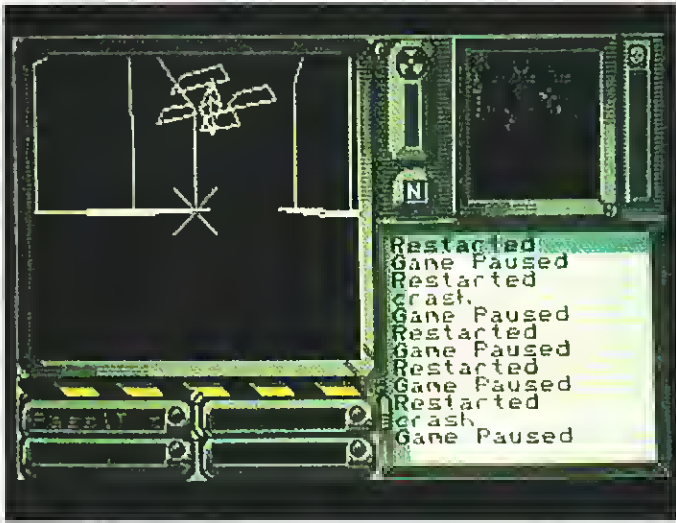


An einem Samstag im November 1986 brachten mir zwei freundliche Herren von Ariole-soft ein Päckchen ins Haus, das eine Kassette mit dem Programm »The Sentinel« enthielt. Zusätzlich kritzelte man mir noch eine Testaturbelegung auf den Umschlag. So saß ich da; versuchte zu spielen, die Handlung zu begreifen und wer vom ersten Augenblick gefesselt.

Als dann einige Tage später die komplette Anteilung eintraf,

hätte ich erge Probleme, den Testbericht für Happy-Computer zu schreiben. Denn wie beschreibt man ein völlig neues Konzept mit einer gänzlich abstrakten Handlung? Spätestens bei der Stelle, an der ich von Seelenwanderung bei Robotern redete, protestierten meine Kollegen: »Kannst du nicht etwas deutlicher schreiben, worum es geht und was man da macht?«. Nein, denn The Sentinel ist etwas Neues. Es könnte mit einer Action-Version von Schach verglichen oder als dreidimensionales Katz-und-Maus-Spiel bezeichnet werden.

Sie werden Sentinel entweder lieben oder einfach nichts damit anfangen können. Ich gehöre zur ersten Gruppe. Genz klar ein Fell für eine Höchstwertung. (bs)



Cholo

Unter der Stadt Cholo sind die letzten Menschen auf ewig in einen Atombunker verdammt, wenn Sie es nicht schaffen, ihn zu öffnen.

In ferner Zukunft verwüstet ein Atomkrieg die Oberfläche der Erde. In einem großen, unterirdischen Bunker warten die letzten Überlebenden der Menschheit auf das Abklingen der radioaktiven Strahlung. Doch als diese dann nach Jahrhunderten aus dem Bunker herauswollen, merken sie, daß jemand den Deckel von außen versiegelt hat!

Durch die radioaktive Strahlung ist ein wichtiges Computersystem durchgedreht. Es erkannte in der Menschheit eine riesige Gefahrenquelle, die jederzeit schwere Verwüstungen auf der Erde anrichten

könnte. Deswegen sperrte es die letzten Menschen auf ewig im Bunker ein.

Einen Ausweg aus dem Bunker bieten kleine Mini-Roboter, Rats genannt. Diese Rats können durch einen Lüftungsschacht in die Stadt Cholo kriechen. Neben einer kleinen Laserkanone haben die Rats die Fähigkeit, die Daten von fremden Computern und Robotern anzupapfen und diese gar umzuprogrammieren. Diese Rats werden natürlich aus dem Bunker ferngesteuert.

Zu Beginn hat der Spieler Kontrolle über »Rizzo the Rat«. Zum Glück taucht Rizzo in einem Gebäude auf, in dem

GRAFIK	50 ★	<div style="width: 50%;"></div>
SOUND & MUSIK	7 ★	<div style="width: 10%;"></div>
HAPPY.WERTUNG	81 ★	<div style="width: 81%;"></div>

**C64 (Schneider CPC, Spectrum)
Firebird
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)**

ein Computer versteckt ist, der die Paßwörter zu fast allen anderen Computern dieser Stadt gespeichert hat. Sie müssen nichts weiter tun, als diesen Computer zu finden und ihn anzupapfen. Nun haben Sie die Möglichkeit, andere Roboter zu übernehmen und zu kontrollieren.

Jeder Roboter kann bis zu vier Programme oder Textfiles in seinem Speicher halten. Die Umwelt des gerade aktiven Roboters wird in 3D-Vektorgrafik in einem kleinen Bildschirm-Fenster dargestellt. Dabei werden nur Objekte in der

unmittelbaren Nähe angezeigt. Was einige Meter entfernt ist, zeigt dieser Schirm nicht mehr. Außerdem wird in der oberen Ecke die Position des Roboters auf einer Karte von Cholo angegeben. Sie ist jedoch kaum zu erkennen und nur im Zusammenhang mit der Karte verwendbar, die dem Programm als Poster beiliegt. Schließlich findet man noch ein Informations-Fenster, in dem Daten über das Spielgeschehen in Form von Texten auftauchen. Ein Kompaß und eine Schadensanzeige runden das Instrumentenbrett ab. (bs)



Gut!

dereuf engesetzt. Des Ergebnis: Von der Komplexität her könnte man es auf eine Ebene mit »Mercenary« stellen.

Was den Spielwitz bei der getesteten C64-Version stark herabsetzt, ist die unheimlich langsame 3D-Vektor-Grafik. Man kriecht geradezu schneckenartig durch die Gegend, obwohl des Programm weiter entfernte Objekte gar nicht erst berechnet und anzeigt. Ich bin der Meinung, daß man die Grafik wesentlich schneller hätte hinkriegen können.

Noch einen Minus-Punkt habe ich bei der Tastatur-Belegung entdeckt. Die RESTORE-Taste, die bei vielen C64 schon erg lädiert ist, wird hier benutzt, um ins Hauptmenü zu gelangen. Das hätte man euch besser lösen können. (bs)



Geht so

er von der nächsten Schnecke überholt wird. Abgesehen davon ist die Ähnlichkeit zu Mercenary wohl nicht zu übersehen.

Die Grundidee ist schon besser als die grafische Präsentation. Man hat einiges zu tun, um die Außenwelt unter Kontrolle zu bekommen. Wer als ambitionierter Hacker ein Spiel sucht, bei dem er selbst Paßwörter für diverse Systeme finden muß, wird mit Cholo sicherlich zufrieden sein, selbst wenn die Grafik nur mit 300 Baud auf den Bildschirm zu kommen scheint. Ich kann Cholo allen empfehlen, die bei Mercenary die wirklichen Knobelaufgaben vermißt haben, aber auf das aktive Handeln in einer fiktiven Welt nicht verzichten wollen. Sie finden mit Cholo eine recht gelungene Mischung. (gn)



Defender of the Crown

Als wackerer Ritter zu Robin Hoods Zeiten kämpfen Sie um Einigkeit im Königreich.

Der Kampf zwischen Sachsen und Normannen erschüttert Großbritannien im Mittelalter, das nach dem Tod des Königs führungslos ist. Sechs Kriegsführer versuchen, das Land unter ihre Kontrolle zu bekommen. Jetzt ist die Zeit für einen echten Helden gekommen, der das Land einigen kann. Als Kriegsherr müssen Sie versuchen, sich die Besitztümer der fünf anderen Stämme einzuverleiben und Herrscher über das ganze Land zu werden. »Defender of the Crown« ist ein Strategie-Spiel, bei dem es in erster Linie um den Gewinn von Ländereien geht. Zu Beginn dürfen Sie sich für eine von vier Spielfiguren entschei-

den. Jeder der edlen Herren hat seine Stärken und Schwächen.

Sie beginnen mit einem Stück Land und einer Burg. Letztere sollten Sie während des gesamten Spiels gut hüten, denn wenn ein Angreifer Ihre Burg erobert, haben Sie verloren. Je mehr Land Sie besitzen, desto mehr Steuergelder fließen pro Spielrunde in Ihr Staatssäckel. Von den Einnahmen sollte man schleunigst Soldaten, Ritter und Katalpulte kaufen. Das militärische Reservoir wird wiederum gesplittet: Ein Teil bleibt zu Hause und hütet die heimische Burg, während die restliche Armee sich in feindliche Gebiete wagt. Um sowohl die Staatskasse als

GRAFIK	95 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	71 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	43 ★	██████████████

Amiga (C64, Atari ST, MS-DOS, Macintosh)
Cinemaware/Mindscape
89 Mark (Diskette)

auch Ihr Ansehen bei der Armee aufzupolieren, können Sie einen Raubzug wagen und bei Nacht und Nebel eine geisterische Burg überfallen, um Gold zu klauen. Jetzt kommt auch etwas Action ins Spiel: Per Maus können Sie mit dem Schwert wirbeln, und mit etwas Übung dürfte es keine Schwierigkeit sein, die feindlichen Recken zu besiegen.

Die Romantik kommt auch nicht zu kurz: Diese schäbigen

Normannen entführen hin und wieder eine Prinzessin. Sie haben die Wahl, das liebe Wesen in einem normannischen Kerker versauern zu lassen oder ihr zu Hilfe zu eilen. Wenn die Befreiungsaktion klappt (hier werden wieder die Schwerter geschwungen), wird man mit einer romantischen Kaminfeuer-Szene belohnt und der wackere Sachsen-Kriegsherr kommt unter die Haube! (hl)



Geht so

Viel Licht, viel Schatten: Defender of the Crown hat die beste Grafik, die ich bisher auf einem Heimcomputer gesehen habe. Dazu kommen einige starke Musiklücke und eine interessante Rahmenhandlung. Aber das Spiel selber... Oh weh, da sieht es duster aus. Anfangs macht die Mischung aus Strategie und etwas Action viel Spaß, aber man gewinnt das Spiel leicht, wes die Motivation schlagartig abflauen läßt. Lediglich die

Turnier-Duelle sind kaum zu meistern: Mit schöner Regelmäßigkeit wurde ich von diversen Lordschefen aus dem Sattel gehoben. Man kann auch nur allein gegen den Computer spielen.

Es lohnt sich allerdings fast schon, das Programm als Grafik-Demo zu kaufen. Was hier auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man ruhigen Gewissens als Computer-Kunst bezeichnen. Egal, ob Sie sich beim Mondlicht ein Duell in einer Normannen-Burg liefern (Kiing, Klöngl) oder mit der geretteten Prinzessin am Kaminfeuer flirten (Knisterl) – die Grafik-Power des Amiga wird voll ausgenutzt. Insofern darf man die angekündigten Versionen für andere Computer mit etwas Skepsis erwarten.

(hl)



Geht so

Defender of the Crown demonstriert eindrucksvoll, was im Amiga steckt. Die Bilder und die Animation der Figuren gehören zum Besten, was ich bislang gesehen habe. Besonders bei der Liebesszene vor dem Kamin mit dem dezenten Wegblenden wurde mir ganz warm ums Herz. Der starke Ritter, die holde Meid, das presselnde Feuer – das ist Romantik, wie sie im Buche steht...

Phasenweise erinnert mich

das Programm mehr an einen Zeichentrickfilm als an ein Spiel. Daren ist aber nicht nur die Grafik schuld, sondern auch das Spiel selbst, das man mit der Lupe suchen kann. Das Verschieben der Armeen als taktisches Element ist nicht sonderlich unterhaltsam. Trotzdem steckt hier einiges an Überlegung drin. Die drei Action-Sequenzen langweilen nach dem anfänglichen Staunen, denn sie sind spielerisch auf sehr niedrigem Niveau. Besonders das Zertrümmern der Burgmauer hätte ich für verschwendeten Speicherplatz.

Cinemaware will zwar Spiele schreiben, die wie ein Kinofilm ermuten, doch man sollte den Spieler nicht ganz so sehr zur Untätigkeit verdammen wie bei Defender of the Crown. (gn)



Sinbad

Abenteuer-Kino per Computer: In der Gestalt des legendären Sinbad müssen Sie einen verzauberten Kalifen retten.

Cinemaware hat wieder zugeschlagen: Das Programmier-Team, das seine Computerspiele als »interaktive Kinofilme« bezeichnet, legt nunmehr sein viertes Werk vor.

»Sinbad and the Throne of the Falcon« nennt sich das neueste Spiel in voller, monumentaler Länge. Sie schlüpfen hier in die Rolle von Sinbad, dem Seefahrer.

Die wunderschön ausgeklügelte Hintergrundgeschichte ist vom Feinsten: Der alte Kalif von Damaron denkt langsam ans Aufhören und will die Regentschaft über das Königreich seinem Lieblingssohn

Harun übertragen. Doch bevor dies geschieht, verwandelt ein böser Zauber den Kalifen in einen Falken. Gelingt es nicht, innerhalb eines bestimmten Zeitraums vier magische Dinge zu besorgen, kann er nie wieder zurückverwandelt werden.

In bester »Dallas«-Manier wird nun fleißig intrigiert. Da gibt es böse Leute, denen es gerade recht wäre, wenn der brave Lieblingssohn nicht zum neuen Kalifen ernannt werden könnte. Der abtrünnige Bruder darf da ebensowenig fehlen wie die zwielichtige Ex-Frau. Sinbad ist natürlich auf der Seite der Guten und zieht los,

GRAFIK	65 ★	██████████
SOUND & MUSIK	80 ★	██████████
HAPPY-WERTUNG	57 ★	██████████

**Amiga
Cinemaware/Mindscape
89 Mark (Diskette)**

um die vier Gegenstände zu finden, die aus Zufall über das Königreich verstreut sind.

Das Spiel ist ein munterer Mix aus so ziemlich allen Genres. Durch Dialoge mit anderen Spielfiguren kann man viele wichtige Hinweise erhalten. In einem Taktik-Teil muß man auf einer Landkarte die eigenen Armeen richtig plazieren, um die Hauptstadt vor den Heeren der Angreifer zu schützen. Vor allem kreuzt Sinbad aber über die Meere, um auf seiner Suche alle möglichen Städte abzuklappern. Hier können verschiedene Ereignisse ein-

treten, die dann ein Geschicklichkeits-Zwischenspiel einteilen. Mal muß Sinbad gegen ein Skelett fechten, ein Erdbeben überstehen, ein Vogelmonster mit einem Pfeil erledigen oder gar einen ausgewachsenen Zyklopen besiegen. Es gibt sogar einen hilfreichen Flaschengeist, der drei Wünsche erfüllt.

Unser Held hat nur ein Bildschirmleben zu verlieren. Segnet Sinbad das Zeitliche, erfährt man anhand eines Punktwerts zwischen 1 und 100, wie tapfer er sich geschlagen hat. (hl)



Geht so

Was die Programmierer hier zusammengepeckelt haben, ist des reinsten Feuerwerk: fast zwei Megabyte mit verschiedenen Spielelementen, zahlreichen Grafiken, sehr guten Musikstücken und einer packenden Story. Leider ist Sinbad letztendlich nur ein durchschnittliches Programm. Die zahlreichen Minispiele sind allesamt recht lasche Geschicklichkeits-Tests.

Die Grafik ist streckenweise sehr enttäuschend. Neben gut

gelungenen Pessegen (wie die Weltkarte, die man sich durch eine Lupe betrachten kann) gibt es mittlere Katastrophen, die schlecht gezeichnet und holprig animiert sind. Insofern kann Sinbad »Defender of the Crown« nicht das Wasser reichen, bietet spielerisch aber mehr Abwechslung.

Sinbad macht eine Zeitlang garantiert viel Spaß, kann aber relativ leicht gelöst werden. Obwohl alle vier Gegenstände bei jedem Spiel neu verteilt sind, läßt die Motivation bald spürbar nach. Sinbad ist aber durchaus richtungweisend, denn es deutet an, was für ungewöhnliche Spiel-Konzepte auf einem Computer wie dem Amiga verwirklicht werden können. (hl)



Geht so

»Nach dem Vorspeisen beginnt dann die Suche nach dem Spiel«, dachte ich mir beim ersten Laden, doch die Programmierer haben sich wesentlich mehr einfallen lassen als bei den anderen beiden Titeln. Ich halte Sinbad insgesamt für ein ganz nettes Spiel. Es gibt genügend verschiedene Situationen. Was mir aber noch immer nicht gefällt, ist die Aneinanderreihung von völlig verschiedenen Elementen, die keine klare Linie erkennen lassen. Man darf sich um das wenig gelungene Taktikspiel kümmern, um die Welt segeln, Städte besuchen und mit Leuten sprechen. Doch die einzelnen Elemente passen nicht so recht zusammen, so daß die Motivation im Lauf der Zeit immer mehr abnimmt. (gn)

Die Spiele von Cinemaware bereiten mir immer größeres Kopfzerbrechen, wenn ich sie beurteilen soll. Der erste Eindruck ist stets hervorragend, obwohl man nach den ersten beiden Programmen schon ein wenig verwöhnt ist. Da fallen die grobgerasterten Vergrößerungen sehr unangenehm auf, die bei Sinbad mitunter aufsteigen. Im Kino würde ich in einem solchen Fell auf eine unscharfe Einstellung tippen.

Die neue Happy-Computer im Juni

Großer herausnehmbarer Spiele-Sonderteil

Viele neue Spieletests und Tips, mit den aktuellsten Trends vom Spiele-Markt und der Umsetzung von Spielen für verschiedene Computertypen mit Kurztests.

Das Listing des Monats für den C64

Action im Weltraum. In »Asteroids 64« steuert Ihr Raumschiff durch einen gefährlichen Asteroidengürtel.

Bunte Bilder, gute Grafik

Dem Künstler in Sachen Grafik-Animation über die Schulter geschaut, mit vielen Tips für das Erstellen eigener Computerbilder.

Zubehör für alle Fälle

Welches Zubehör braucht man? Was gibt es überhaupt alles? Eine große Übersicht schafft Klarheit.

Amigo von innen

Ausführlicher Amigo-Einsteiger-Kurs, der in die Benutzeroberfläche des CLI einweist.

CPC: Scanner

Kleine Scannerschaltung mit großer Wirkung überträgt mit Hilfe eines Programms jede Vorlage auf den Computerbildschirm.

Gutschein

FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR VON HAPPY-COMPUTER

JA, ich möchte »Happy-Computer« kennenlernen. Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »Happy-Computer« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Happy-Computer« dann regelmäßig frei Haus per Post und bezahle pro Jahr nur DM 66,- statt DM 72,- Einzelverkaufspreis (Ausland auf Anfrage).

Vorname, Name

Straße

PLZ, Ort

Datum

1. Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum

2. Unterschrift

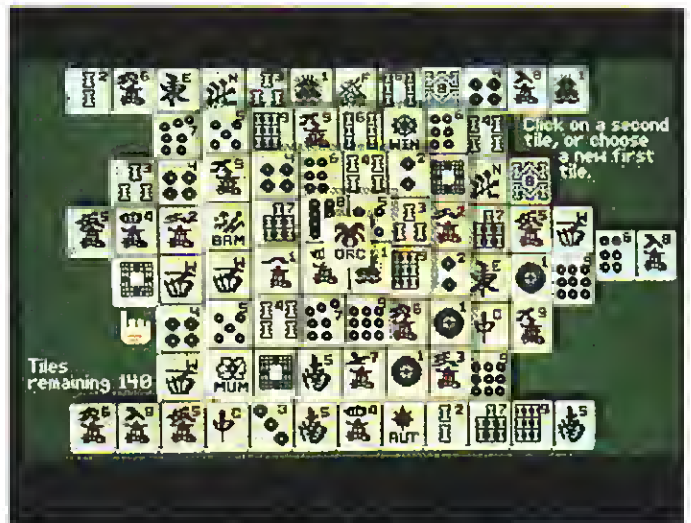
Gutschein ausfüllen, ausschneiden, in ein Kuvert stecken und absenden an:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar

**HAPPY
COMPUTER**

Ab 11.5.1987
im Zeitschriften-
handel

Fordern Sie mit nebenstehendem Gutschein ein kostenloses Probeheft an. Lernen Sie »Happy-Computer«, das große Heimcomputer-Magazin, völlig unverbindlich kennen.

HCS 7 



Shanghai

Die raffinierte Computer-Version eines chinesischen Brettspiels sorgt für Furore.

Die alten Chinesen waren bekanntlich sehr weise Leute. Einen großen Anteil an ihrer Weisheit hatten wohl auch ihre Denkspiele, wie zum Beispiel Go, die inzwischen auch in Europa recht verbreitet sind.

Die Regeln von Shanghai sind relativ einfach. Es gibt 144 Spielsteine, die mit verschiedenen Symbolen und Zahlen versehen sind. Diese werden zu einer kunstvollen Pyramide aufgestapelt. Man darf vom Stapel immer zwei gleiche Steine herausziehen, wenn sie rechts oder links freiliegen. Durch das Wegnehmen werden dann die Steine, die vorher verdeckt waren, sichtbar. Ziel ist es, alle Steine abzuräumen.

Hat man das geschafft, erscheint zur Belohnung der Drache. Was damit gemeint ist, muß man erlebt haben: Die Amiga-Version bietet einen schönen grafischen Gag.

Eine Schwierigkeit bei Shanghai ist die Fülle an Spielsteinen. Man muß sich an viele Symbole, Zahlen und Farben erinnern, so daß man manchmal minutenlang vor dem Bildschirm sitzt, ohne eine Kombination zu finden. Man glaubt dann festzusitzen, obwohl es noch ein paar Möglichkeiten gibt. Nach einigen Versuchen findet man sich zusehends besser zurecht, was vielleicht die Verbesserung des Erinnerungsvermögens begründet.


Man kann so später die

GRAFIK	88 ★	
SOUND & MUSIK	30 ★	
HAPPY-WERTUNG	94 ★	

Amiga (C 64, Atari ST, MS-DOS, Macintosh)
 Activision
 59 bis 79 Mark (Diskette)

Spannung steigern, indem man auf Zeit spielt. Man hat dann zwischen 5 und 20 Minuten Zeit, um alle Steine abzuräumen, sofern man sich nicht schon vorher den Lösungsweg verbaut. Aus dem geruhsamen Spiel zum Gedächtnistraining wird dann eine hektische Angelegenheit, weil ein Auge immer an der Uhr »klebt«. Die nächste Steigerung ist das Spielen mit zwei Kontrahenten, die unter Zeitdruck an demselben Aufbau knobeln. Jeder Spieler hat abwechselnd ein paar Sekunden Zeit, um ein Paar zu finden.

Die Umsetzung von Shanghai auf die verschiedenen Computer ist unterschiedlich gut gelungen. Es kommt besonders darauf an, daß man die Lage der Steine gut abschätzen kann. Man muß erkennen, ob zwei gleiche Symbole auf der gleichen Ebene sind oder das eine höher als das andere liegt. Davon hängt wie gesagt ab, ob man sie wegnehmen kann oder nicht. Vergleichen Sie doch mal den tollen 3D-Effekt bei der Amiga-Version (rechts) mit der Amiga-Version (links). (gn)



Super!

Der Bundesspielleiter wärnt: Shenghel gefährdet Ihren Schlot. Nehmen Sie sich diese Wernung zu Herzen, denn Shenghel kann sich zu einer regelrochten Sucht entwickeln. Unser erster Spiele-Abend mit diesem Programm endete um vier Uhr morgens. Von der Motivation her hätten wir noch Tage weiterspielen können, was wir nach etwas Schlaf auch getan haben. Des wer eber keine kurze Periode der Begeisterung, sondern auch noch einige Monate später kann Shenghel noch die beste Arbeitsmoral untergraben und zu hemmungslosen Spielanfällen führen.

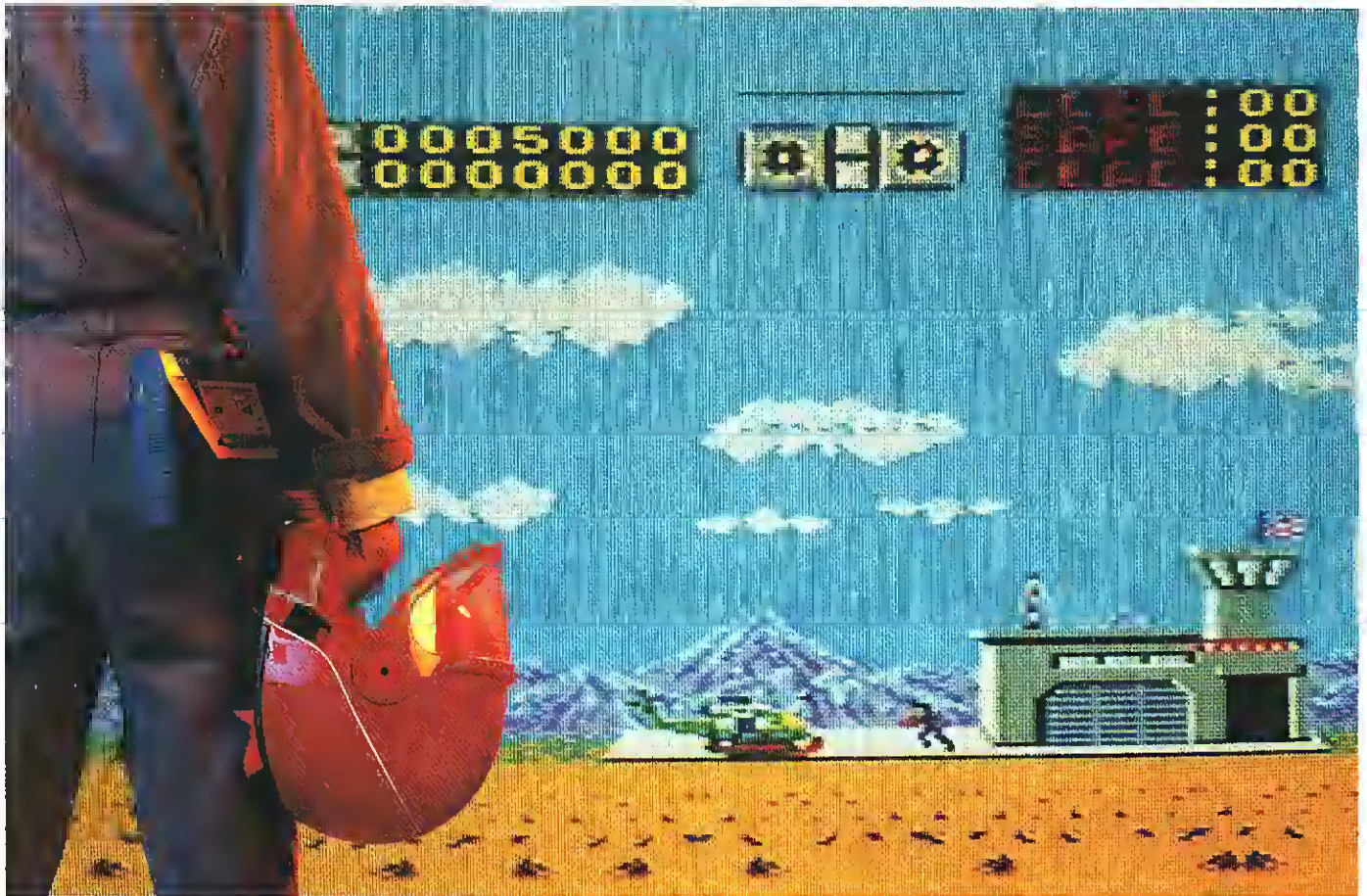
Wer von Shanghai nicht begeistert ist, sollte besser seinen Computer verkauten oder sich auf Action-Spiele beschränken. Obwohl die Ausgabe reletiv einfach klingt, ist das Spiel trotzdem fesselnd; besonders wenn man zu zweit mit 10 Sekunden Bedenkzeit spielt. Das ist spannender als eine Partie Poker in der Unterwelt. Für mich gehört dieses Programm zu den fünf besten Spielen überhaupt. Bedauerlicherweise sind die Umsetzungen unterschiedlich gut gelungen, doch die Amiga-Version schlägt alles, was es sonst an Spielen in dieser Art gibt. (gn)



Super!

Je simpler die Regeln, desto besser das Spiel - diese Regel aus Dr. Bobos Software-Labor trifft voll auf Shanghai zu. Das ungemein fesselnde Spielprinzip wurde sowohl mit einer fantastischen 3D-Grafik (Amiga-Version) als auch mit vielen interessanten Modi kombiniert. Letzteres ist ein Punkt, bei dem fast alle Spiele Schwächen zeigen. Doch Shanghai bietet Abwechslung total: Sowohl allein ohne Zeitlimit als auch im Tournament-Modus (bei dem sogar eine High Score-Liste gespeichert wird) und vor allem im Wettkampf zu zweit wird die Pärchensuche auf dem Bildschirm zur Spieldroge. Dadurch, daß bei jedem neuen Spielfeld alle Steine per Zutell neu gesetzt werden, wird Shenghel nie langweilig.

Die anderen Umsetzungen teilen alle unter schlechterer grafischer Gestaltung, was zum Beispiel beim Atari ST eigentlich gar nicht nötig gewesen wäre. Auf dem Amiga ist Shenghel für mich eines der besten Spiele überhaupt und gehört eigentlich in jede Software-Sammlung. Selbst wenn Sie kein typischer Spiele-Fan sind, werden Sie nicht vor dem Shanghai-Fieber sicher sein. (hl)



Videospiele

Totgesagte leben länger: Die Videospiele kehren zurück! Viele unserer Leser, die heute einen Heimcomputer besitzen, werden sich noch gut an die Videospiele-Ära erinnern. Ende der 70er und Anfang der 80er Jahre, als Heimcomputer vor allem wegen ihrer saftigen Preise noch ein Schattendasein führten, waren Videospiele-Konsolen die großen Renner. Atari verdankte seinen 2600-Systemen den Aufstieg zu einem Welt-Konzern. Im Schatten des Marktführers tummelten sich noch die Konsolen von Colecovision, Vectrex und Intellivision (Insider erinnern sich noch an das seinerzeit konkurrenzlose Fußballspiel).

Dann wurden die Heimcomputer besser und preiswerter. Außerdem waren die Spiel-Talente der neuen Modelle besser als die der Videospiele-Konsolen. Bis auf das Atari 2600 starben alle Systeme weg wie die Fliegen. Doch jetzt könnte sich das Blatt wieder wenden: Mit dem Sega Master System wird wieder eine neue Konsole auf dem deutschen

Markt angeboten.

Der Name Sega dürfte Besuchern von Spielhallen geläufig sein. Die Japaner haben nämlich eine ganze Reihe erfolgreicher Automaten von »Zaxxon« bis »Space Harrier« entwickelt und sich so einen guten Namen bei Action-Fans gemacht. Das sogenannte Master System ist Segas erster Versuch, im Videospiele-Geschäft mitzumischen. Die Konsole hält, was der Name verspricht. Dank einer Palette von 64 Farben kommt echte Spielhallen-Atmosphäre auf.

Das Master System verarbeitet zwei Detenträger. Neben den Mega Cartridges (Preis: 79 Mark) gibt es auch die sogenannten Sega Cards (Preis: 69 Mark), scheckkartengroße Datenträger, deren Speicherplatz geringer ist.

In erster Linie setzt Sega natürlich seine Spielautomaten für das Master System um. Unabhängige Softwarefirmen haben aber bereits ihr Interesse an dem Gerät bekundet.

In den nächsten Wochen und Monaten soll sich einiges rund um das Sega Master Sy-

stem tun. Winrich Derlien, Marketing-Leiter bei Segas deutschem Partner Ariotasoft, verriet uns am Telefon einige interessante Neuigkeiten.

Unter den Spielen, die als nächstes erscheinen sollen, befinden sich viele Umsetzungen von prominenten Sega-Spielautomaten. So zum Beispiel das 3D-Motorradrennen »Enduro Racer«, das Action-Spiel »Space Harrier«, der Geschicklichkeits-Test »Wonderboy«, das Simultan-Spiel »Quartet« und »Bank Panic«, das offensichtliche Vorbild für »West Bank«, das wir in der Rubrik Billig-Spiele testeten. Außerdem sollen »Alex Kid«, »The Ninja«, »Spy vs. Spy« und »Rocky« erscheinen.

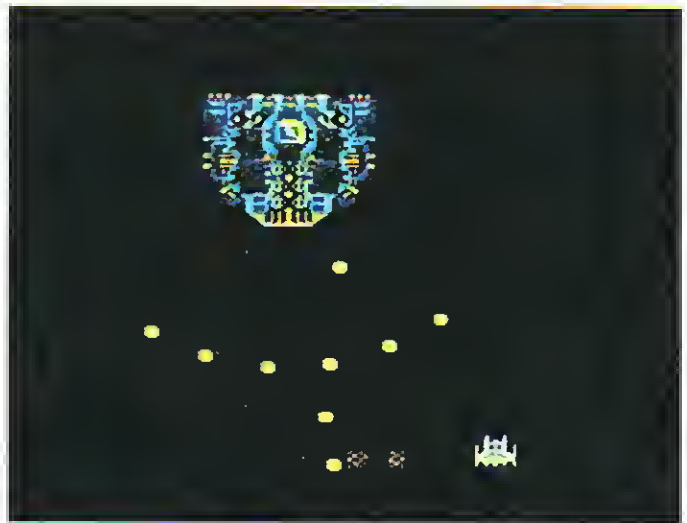
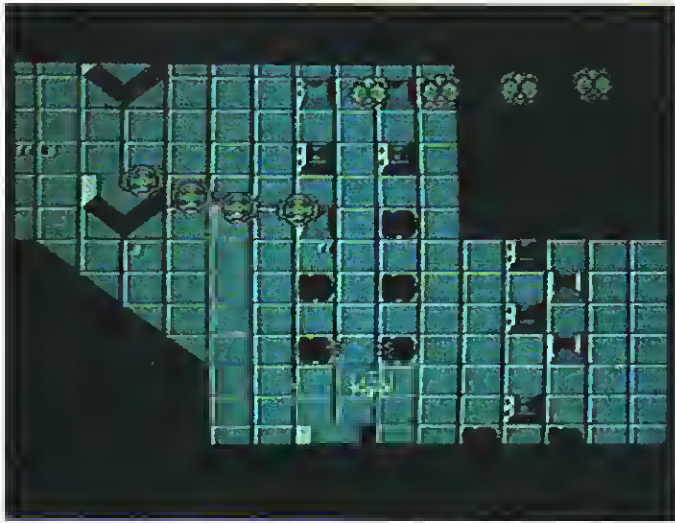
Aufgrund der regen Nachfrage gibt es jetzt einen Joystick für das Master System, der zwei Feuerknöpfe hat. Damit kann man ihn anstelle des umstrittenen Sega Pads zur Steuerung aller Programme verwenden. Preis: unter 50 Mark. Außerdem wird eine sehr gute 3D-Brille erscheinen, die zusammen mit einem speziellen Spiel verkauft werden wird.

Weitere 3D-Programme sollen folgen.

Das Sega Master System war der einzige Vertreter der neuen Generation von Videospiele, der zu Redaktionsschluss in Deutschland erhältlich war. Im Laufe des Jahres will Atari sein neues System 7800 auf den deutschen Markt bringen, das zusammen mit einem Joystick unter 200 Mark kosten soll. Es ist kompatibel zum guten alten Atari 2600 und in den USA sind bereits mehrere attraktive Spiele für das 7800 erhältlich.

Dritter im Bunde könnte Nintendo werden. Das Videospiele der japanischen Firma hat ähnliche Qualitäten wie das Sega Master System und ist in Japan Marktführer. Es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis Nintendo sich den deutschen Markt vornimmt.

In diesem Sonderheft bestrittet Sega allein den Videospiele-Teil, was sich aber bis zum nächsten Mal schlagartig ändern kann. Man darf gespannt sein, welche Systeme sich bis zum Jahresende dazugesellen werden. (hl)



Astro Warrior

Wenn die Außerirdischen angreifen, muß sich ein wagemutiger Pilot ihnen entgegenstellen.

Die Erde ist bekanntlich der friedfertigste Planet im Universum, doch überall im All lauern böse Kreaturen und Völker, die nur darauf warten, unseren blauen Planeten zu erobern, zu atomisieren oder ihn wegen einer Hyperreum-Umgehungsstraße in kleine Erdklumpen zu zerlegen. Auch bei »Astro Warrior« hat sich wieder so eine aggressive Rasse in einem Mega-Cartridge versammelt, um Ihnen die Hölle, pardon das Vakuum heiß zu machen. Warum, wo, wie und weshalb ist hier völlig unerheblich, denn bekanntlich spielt das bei Action-Spielen keine Rolle.

Als Mann der Tat stürzen Sie sich in Ihr Raumschiff, das den

sinnreichen Namen »The Brave Man« trägt, und machen sich allein auf den Weg, um die fiesen Außerirdischen zu verjagen. Die lassen sich durch Ihr Auftauchen aber nicht abschrecken und so kommt es zur Schlacht im Weltraum. Die Feinde bieten alles auf, was Rang und Namen hat, und so schwirren die sonderlichsten Figuren und Zeichen durch den Bildschirm, der unablässig von oben nach unten scrollt. Nachdem die ersten Wachen passiert sind, kommt eine Raumstation, auf der man soviel wie möglich demolieren muß. Je erfolgreicher man dabei ist, desto eher erhält man Zusatzwaffen und Extrafunktionen, zum Beispiel einen

GRAFIK	79 ★								
SOUND & MUSIK	73 ★								
HAPPY-WERTUNG	74 ★								

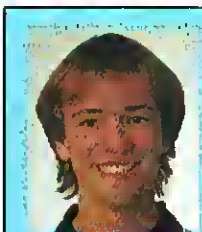
Master-System
Sega
79 Mark (Mega Cartridge)

besseren Antrieb. Die neuen Teile, die nach einem einfachen Baukastenprinzip immer weiter ergänzt werden, treiben einfach so im Raum und müssen aufgesammelt werden.

Interessant sind die neuen Waffen, denn mit einem Doppel- und Dreifachschuß kann man sich wesentlich besser gegen die anstürmenden Feinde verteidigen. Besonders wirkungsvoll sind die Laserschüsse, mit denen gleich ganze Reihen von Raumschiffen ein Loch in die Außenhaut gebrannt bekommen. Spätestens wenn man dann noch

schießende Begleitschiffe hat, die ebenfalls mit Lasern ausgestattet sind, wird der Flug zum Kinderspiel. Am Ende jedes Spielabschnitts steht ein böser Herrscher des Imperiums, der Ihnen mit seinem Super-Raumschiff entgegentritt. Wenn Sie ihn besiegt haben, kommen Sie in den nächsten Level.

Als kostenlose Zugabe befindet sich übrigens ein zweites Programm auf dem Cartridge. »Pit-Pot« ist ein Geschicklichkeits-Spiel, bei dem Sie eine liebeliche Prinzessin retten müssen. (gn)



Gut!

Action ist je nicht unbedingt mein Fall, doch bei Astro Warrior mache ich schon gerne mal eine Pause, um ein Spiel zu wagen. Daren heben die Zusatzwaffen einen großen Anteil, denn sie sind das Salz in der Suppe. Es macht Spaß, sich Stück für Stück ein besser ausgestattetes Raumschiff zu erschließen, bis es die Arbeit fest von selbst erledigt. Ohne die Zusätze hat man bei den Über-Raumschiffen am Ende aller-

dings keine Chance, weil sie mit Bomben nur so um sich werfen. Ohne Laser hebe ich es nur ein paermal geschafft.

Aber auch die Grafik ist nicht von schlechten Eltern, beziehungsweise von schlechten Programmierern. Man muß ihnen eine Menge Kreativität zugestehen. Auch die Raumschiffe wirken stillecht, obwohl ich auf die Deuer feineren Strukturen vermisse. Alles wirkt auf mich etwas grobschlächtig. Da ich gerade von Schiach schreiben: Das Bildschirmgetümmel wird mit zunehmender Zeit sehr anspruchslos, weil Messen von Raumschiffen, Objekten und Schüssen kreuz und quer durch das Bild jagen, so daß ich oft nicht mehr weiß, welcher der vielen bunten Punkte mein Schiff ist. (gn)



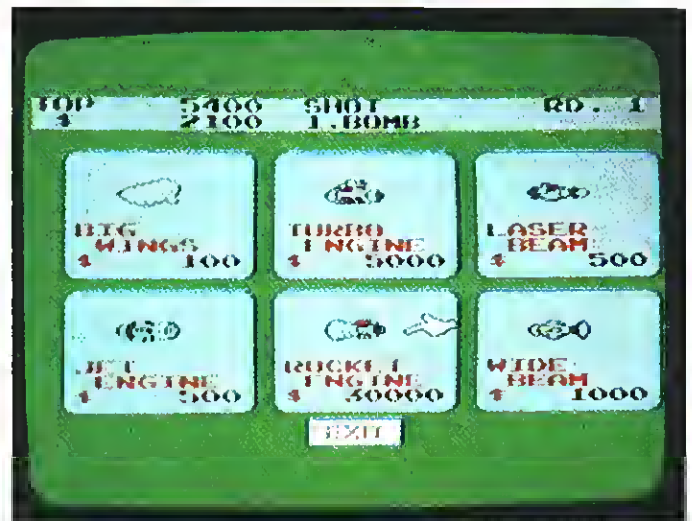
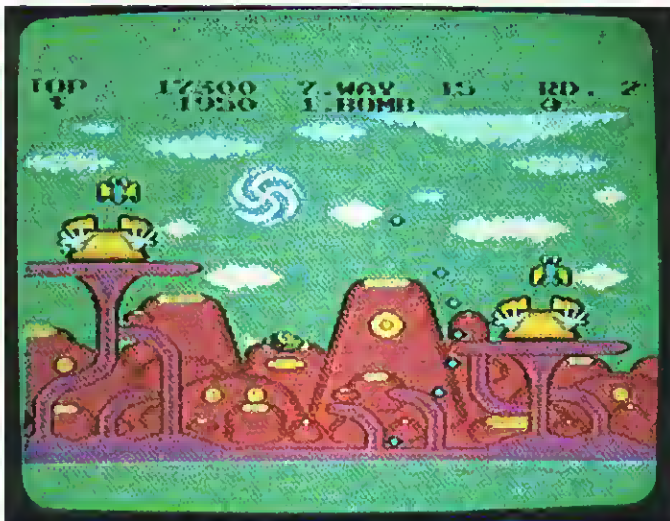
Gut!

Ich würde mir gerne mal ein Experiment erlauben und des Mester-System in eine Spielautomaten-Attrappe einbauen. Man füttere das gute Stück vorher mit dem Astro Warrior-Cartridge und stelle es denn in die nächste Spielhöhle. Ich bin überzeugt, daß keiner erkennen würde, daß hier »nur« ein Videospiele-Programm und kein richtiger Automat läuft.

Die Grafik ist wirklich bemerkenswert. Die besonderen Stär-

ken des Systems, nämlich Sprite-Vielfalt und Farbenprecht, werden gut ausgenutzt. Dazu gesellt sich ein Spielprinzip, das bei Automaten wie »Terra Creste« abgucken ist. Was dabei herausgekommen ist, spielt sich sehr gut. Am Anfang ist Astro Warrior leicht, aber um in den dritten Level zu kommen, breucht man schon Übung.

Das Programm kann ich jedem eigentlich nur wärmstens empfehlen, denn auf dem Cartridge gibt es noch ein gutes Bonus-Spiel. Des Action-Adventure Pit-Pot ist greifisch zwar sehr dürftig ausgeteilt, hat aber ein interessantes Spielprinzip und diverse Schwierigkeitsstufen. Für 79 Mark erhält man so gleich zwei Spiele, die eine ganze Weile bestens unterhalten. (hl)



Fantasy Zone

In dieser bonbonfarbenen Defender-Variante verbergen sich hinter niedlichen Sprites gefährliche intergalaktische Währungsdiebe.

Es wird einmal, in ferner Zukunft, die »Fantasy Zone« geben. In dieser Zone tummeln sich alle friedlichen Wesen unseres Universums zur gemeinsamen Erbauung und Belustigung. Doch der hohe Freizeitwert der Fantasy Zone wird in Frage gestellt: Gemeine Schurken aus einer finsternen Ecke einer drittklassigen Galaxis wittern das große Geld und nisten sich in der Fantasy Zone ein.

Diese Jungs von den menonischen Planeten-Streitkräften haben Übles vor: Sie klauen sämtliches Geld aus den Galakto-Banken und versuchen so, die Wirtschaft des

Universums zusammenbrechen zu lassen. Dieser Plan könnte sogar gelingen und so wäre die glorreiche Geschichte der »Space Guild«, die das Universum seit 6216 Jahren regiert, beendet.

Die Menoner haben die Fantasy Zone inzwischen schon in eine waffenstarrende Festung verwandelt, die allerdings immer noch den bonbonfarbenen Charakter hat.

Jetzt kann eigentlich nur noch ein echter Held das Universum retten. Sein Name ist Opa-Opa (Anmerkung der Redaktion: Fantasy Zone wurde in Japan programmiert. Dort muß der Name Opa-Opa

GRAFIK	74 ★								
SOUND & MUSIK	84 ★								
HAPPY-WERTUNG	80 ★								

Master System (Mega Cartridge)
Sega
79 Mark (Modul)

eine sinnvolle Lautfolge sein, während er bei uns in der Redaktion nur Anlaß zu vielen dummen Witzen war, die wir hier nicht wiedergeben wollen). Opa-Opa macht sich sofort auf den Weg, die bösen Menoner zu vertreiben.

Dummerweise ist Opa-Opas Raumschiff nur mit dem Allernotwendigsten ausgerüstet. Ein kleiner Laser und zwei Mini-Flügel als Antrieb müssen reichen. Allerdings darf er sein Raumschiff mit neuen Waffen und Gegenständen ausrüsten – sofern er sie bezahlen kann. Glücklicherweise hat fast jeder

Gegner, auf den Opa-Opa trifft, gestohlenen Geld dabei, das Opa-Opa nach der Vernichtung des Gegners einsammeln kann. Dieses Geld kann man dann im ab und zu auftauchenden »Shop« verjuxen.

Hat Opa-Opa alle gegnerischen Basen in einem Level vernichtet, muß er erst noch gegen einen besonders schweren Gegner antreten, bevor er in den nächsten Level aufsteigen darf. Beendet ist das Spiel, wenn Opa-Opa auch den achten Level überwunden hat, oder sein Raumschiff zerstört wurde. (bs)



Super!

Handlung des Spiels steht.

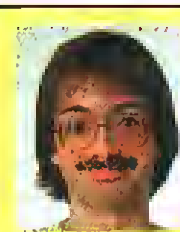
Die Musik von Fantasy Zone ist das Beste, was ich bisher auf dem Sega gehört habe. Toll komponiert und technisch einwandfrei ausgeführt, kann diese Musik mitreißen und sogar vom eigentlichen Spiel ablenken.

Mit dem mitgelieferten Sega-Pad ist es fast unmöglich zu spielen, nur mit einem Joystick kommt man weiter. Leider haben handelsübliche Joysticks nicht den zweiten Feuerknopf, der auch bei Fantasy Zone benutzt wird, um Bomben zu schießen. Aber auch ohne Bomben kann man weit kommen.

Fantasy Zone macht optisch den Eindruck eines Spiels für kleinere Kinder, ist in Wirklichkeit aber ein tolles Action-Spiel für Jugendliche und Erwachsene. (bs)

Fantasy Zone gehört zu den wenigen Spielen, deretwegen ich mir ein Master-System kaufen würde. Diese Defender-Variante sprüht nur so vor Spielwitz, Abwechslung und technischer Perfektion.

Stets kommen neue Gegner und neue Hintergrund-Grafiken. Die Bilder präsentieren sich in den schönsten Pastell- und Bonbonfarben und erwecken ein Gefühl von Niedlichkeit, das wunderbar im Kontrast zur



Gut!

auf die diversen Rose- und Lila-Anhäufungen zuweilen mit Schüttelfrost – nur gut, daß er hier keinen Kasten schreiben darf!

Aber mal ernsthaft: Spleetisch ist Fantasy Zone ganz schön gewieft gemacht. Neben Punkten kann man auch das liebe Kleingeld sammeln und sich davon Ausrüstungs-Gegenstände kaufen – eine clevere Idee. Viele Levels mit unterschiedlichen Hintergrundgrafiken und Gegnern garantieren eine langdauernde Spielmotivation.

Und es geht doch: Action-Spiele müssen nicht unbedingt von ekligen Weltraum-Monstern und Nachwuchs-Rambos bevölkert sein. Man kann auch ein ausgesprochen niedliches Schießspiel wie Fantasy Zone programmieren, das alles, nur nicht brutal ist. Vor lauter ekligen Sprites, witziger Musik und bonbonfarbenen Grafik-Organen kann es einem aber auch fast schon zu viel werden. Gregor reagiert

Wer sich einen Gefallen tun will, spielt das Programm mit einem guten Joystick und läßt das weblige Sega-Joypad lieber liegen. In diesem Punkt kann ich Boris nur zustimmen. (hl)



Super Tennis

Holen Sie sich den Davis Cup in die heimische Stube. Mit Super Tennis können Sie Ihre eigenen Turniere abhalten.

Tennis gehört zu den beliebtesten Sportarten überhaupt. Tausende zieht es auf die roten Ascheplätze, um dem kleinen Ball hinterherzujagen. Aber auch auf der Matscheibe erfreut sich dieser Sport einer großen Anhängerschar. Es ist klar, daß es nicht lange dauerte, bis die ersten Tennis-Spiele auch für Computer kamen. Super Tennis auf dem Sega Master-System bietet neben einem guten Ein-Spieler-Modus auch einen höchst interessanten Doppel-Modus, bei dem zwei Spieler zusammen gegen ein computergesteuertes Team antreten.

Vor jeder Runde steht man aber erst einmal vor der Wahl, wieviele Spieler mitspielen und welche Spielstärke sie haben sollen. Ferner kann man die Spielgeschwindigkeit und die Stärke seines Kontrahenten einstellen.

Die Figur, die der menschliche Spieler steuert, steht immer im Vordergrund, während der Tennisspieler des Computers in der hinteren Platzhälfte spielt. Um den Aufschlag erfolgreich ins Feld zu setzen, muß man ihn im richtigen Augenblick treffen. Während des gesamten Spiels ist die Position zum Ball und der Zeitpunkt des Schlages sehr

GRAFIK	67 ★	██████████
SOUND & MUSIK	40 ★	████████
HAPPY-WERTUNG	64 ★	██████████

Master System
Sega
69 Mark (Sega Card)

wichtig. Zunächst sollte man darauf achten, nicht vom Ball getroffen zu werden. Das ist nicht nur sehr schmerzhaft, sondern gilt auch als Fehler. Diese zeigt der Schiedsrichter an, der während des Spiels munter den Ball verfolgt, wodurch er abwechselnd links und rechts sieht.

Für die Richtung des Balls ist es wichtig, wie früh man ihn trifft und ob man eine Vor- oder Rückhand schlägt. Die Grundlinienschläge bereiten nach einiger Zeit keine Probleme mehr. Am Netz wird es schon schwieriger, weil man schnell-

er reagieren muß. Dafür kann man dort auch schmettern, und dem Gegner so einen unerreichbaren Ball ins Feld setzen. Dieser kann sich aber auch durch einen Lob zur Wehr setzen, der zum Zurücklaufen zwingt. Zum Glück reagieren die Spielfiguren sehr schnell. Selbst wenn man einmal danebengeschlagen hat, kann man noch nach hinten laufen, um es ein weiteres Mal zu versuchen. Bei dem Laufpensum würde zwar auch ein Wimbledon-Gewinner schlapp machen, der Computer hat ja in dieser Hinsicht keine Probleme. (gn)



Gut!

Schneider. Ich könnte jetzt den elten Witz bringen, was der Unterschied zwischen dem schlägerschwingenden Leimer und dem joystickschwingenden Redakteur ist, aber ich äußere lieber meine Meinung zum Sega-Spiel (besonders wenn ich an Boris' kräftige Vorhand denke).

Die Grafik ist recht hübsch. Man hat sich nicht krampfhaft bemüht, einen möglichst realistischen Eindruck zu erzielen, was mir sehr gut gefallen hat. Dafür ist das Programm spielerisch nicht sonderlich anspruchsvoll, weil es der Computer etwas zu gut mit einem menschlichen Kontrahenten meint. Die Steuerung ist auch nicht so programmiert, daß man gezielt Pesslerbälle schlagen könnte. (gn)

Mit Boris hat bei uns bekanntlich eine neue Zeit angefangen, denn der smerte Erfolgstyp hat unsere Welt auf den Kopf gestellt. Boris ist einor, von dem man ständig hört; überell ist sein Gesicht zu sehen. Boris ist das Idot unserer Jugend. Wir lieben Boris, sofern ich den einschlägigen Blättern glauben darf. Wenn er nur nicht Immer so tluhen würde. Bevor jetzt Mißverständnisse auftreten: Ich spreche von Boris Becker, nicht von Boris



Geht so

Gregor »Wo ist mein Schläger?« Neumann und Heinrich »Verdammt, wer der wirklich Aus?« Lenhardt gegen den Computer endete mit einem dramatischen 7:2-Sieg im Tie-Break.

Die Regeln des Tennis-Sports werden gut berücksichtigt. Spieltechnisch muß man leider einige Abstriche machen.

Die populärsten Sportarten liegen bereits als Video-Spiele für das Master-System vor. Neben den mäßigen Fußball- und Eishockey-Varianten schneldet die Tennis-Simulation ausgesprochen gut ab. Des gilt vor allem für den Doppel-Modus, den ich bei vielen anderen Tennisspielen schmerzlich vermisse. Er gestaltete die Testphase für dieses Programm ausgesprochen kurzweilig. Der Kampf der bekannten Welttranglisten-Cracks

Diese kleinen Mängel und der dadurch etwas langatmige Ein-Spieler-Modus drücken dieses Programm in meiner Gunst etwas herab. Vor allem, wenn man öfter mal einen Partner zur Hand hat, ist das Spiel aber trotzdem eine lohnende Anschaffung für Sega-Fans. Die ordentliche Grafik und das Menü, in dem einige Spiel-Parameter geändert werden können, runden den Eindruck positiv ab. (hl)

Cooler Software für alle Freaks!

Commodore 64/128	Kassette	Diskette
Gunship	38,95 DM	54,95 DM
Kampfgruppe	—	79,95 DM
Masters o. t. U. (Arcade) nur C64	32,95 DM	44,95 DM
Masters o. t. U. (Adv.)	32,95 DM	44,95 DM
Portal	—	78,95 DM
Short Circuit	32,95 DM	44,95 DM
U.S.A. A.F.	—	79,95 DM
Vietnam	32,95 DM	44,95 DM

INFOCOM ADVENTURES (C64/128/Schneider)	Diskette
Ballyhoo	78,95 DM
Deadline (nur CPC)	78,95 DM
Enchanter	78,95 DM
Infidel	78,95 DM
Spellbreaker	78,95 DM
Starcross	78,95 DM
Suspect	78,95 DM
The Witness	78,95 DM

Schneider CPC 464/664/6128	Kassette	Diskette
Footballer of the year	32,95 DM	44,95 DM
Gauntlet	32,95 DM	44,95 DM
Ikari Warriors	32,95 DM	44,95 DM
Marble Madness (Const. Set)	32,95 DM	—
Master o. t. U. (Arcade)	32,95 DM	44,95 DM
Short Circuit	32,95 DM	44,95 DM
Top Gun	32,95 DM	44,95 DM
Trivial Pursuit	38,95 DM	48,95 DM

• Weitere Software lieferbar für:
MSX/Atari 800XL/C16/Plus4/AMIGA/Atari ST
 Versand: Vorkasse oder Nachnahme (+4,-DM)

Software-Versand Bachler

Postfach 429 · 4290 Bocholt · Telefon 02871/183088



PROTEXT für die ATARI ST

Eine professionelle deutsche Textverarbeitung mit voll-automatischer Silbentrennung und einstellbarem Trenngrad.

Protex für die Atari-ST-Computer ist ein leicht bedienbares, Maus-unterstütztes Textprogramm mit hoher Leistungsfähigkeit. Eingebaute Hilfsfunktionen ermöglichen auch dem Laien eine schnelle Einarbeitung.

Dadurch sind auch Anfänger in der Lage, die gesamte Leistungsfähigkeit dieser professionellen Software zu nutzen. Das Programm erlaubt die direkte Eingabe und Änderung aller Attribute wie Fettschrift, Unterstreichen, Breitschrift, Hoch- und Tiefstellen. Der Text ist ohne besondere Ausgabe auf dem Bildschirm sofort formatiert sichtbar, so wie er auch auf dem Drucker ausgedruckt wird. Der vorgeschlagene Zeichensatz ist frei definierbar. Es können alle Positionen im verfügbaren, sehr großen Textbereich (ca. 200000 Zeichen) sehr schnell aufgesucht werden.

Dieses Markt & Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops oder im Buchhandel. Wenn Sie direkt beim Verlag bestellen wollen: gegen Vorkasse durch Verrechnungsscheck oder mit der abgedruckten Zahlkarte.



Hardware-Anforderung:

- Atari 260ST, 520ST, 520ST+, 1040ST
- Schwarzweißmonitor (80 Zeichen/Zeile)
- beliebiger Drucker

Bestell-Nr. 51440 (3 1/2"-Diskette)

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Für nur DM 148,-*

Protex	Version	Best.-Nr.	Format	Preis DM	5fr	6S
Protexl	Commodore 128/128 D	51254	5 1/4"	89,-	79,-	890,-
Protexl engl.	Commodore 128/128 D	51257	5 1/4"	34,90*	29,50	349,-
Protexl Wortschatz	Atari ST	51440	3 1/2"	148,-	132,-	1490,-
Protexl weit. dt. Wortschatz	Atari ST	51441	3 1/2"	49,-	45,-	490,-
Protexl	IBM PCs und Kompatible	55105	5 1/4"	179,-	149,-	1790,-

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Strasse 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerksstrasse 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Überreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Alser Strasse 24, A-1091 Wien, Telefon (0222) 48 15 38-0.

★ Hallo Freaks



Nachdem sich viele über »Hallo Freaks« im letzten Sonderheft gefreut haben, gibt es auch dieses Mal wieder Karten und Tips, die Gregor und ich aus den vielen Zuschriften herausgesucht haben. Auf dem Bild seht Ihr uns mit einem Teil der Briefe, die wir alle durchgelesen haben. Herausgekommen sind 18 Seiten »Hallo Freaks«. Es dürfte also für jeden etwas dabei sein.

The Bard's Tale

Bard's Tale ist noch immer eines der beliebtesten, aber schwersten Spiele. Michael Genter aus Bonn hat es aber inzwischen gelöst. Von ihm stammen die vier Karten und die jetzt folgenden Tips.

1. Der Lösungsweg

Der Schurke Mangar bedingt sich im 5. Level seines Turmes am Südost-Ende der Stadt. Um den Turm überhaupt betreten zu können, braucht man den »Onyx-Key«. Diesen erhält man, wenn man den guten Archmage Kylearan in seinem Turm am Nordwest-Ende der Stadt gefunden hat.

Dieser Turm besteht nur aus einem Level, ist aber meiner Meinung nach der schwierigste Dungeon wegen seiner vielen Gemeinheiten. Um zu diesem Turm zu gelangen, muß man die Statue des verrückten Gottes in Harkyns Schloß besiegen. Das wiederum geht nur, wenn man das »Eye« aus den Katakomben besitzt. In die Katakomben gelangt man über den Tempel des verrückten Gottes (Namen dieses Gottes angeben: Tarjan). Den Namen des Gottes erfährt man in den Sewers. Über die Sewers gelangt man auch zum Turm von Mangar, den man aber trotzdem nur mit dem Onyx-

Key betreten kann. Später kann man einen »Master-Key« kaufen, mit dem man durch die Iron-Gates, die die Türme schützen, gehen kann.

Im Turm braucht man noch die drei geometrischen Symbole Viereck, Dreieck, Kreis, die man in Harkyns Schloß, in Kylearans Turm und im 2. Level von Mangars Turm erhält.

2. Die Monster

Die Gefährlichkeit der Monster nimmt alle paar Dungeons zu. Das Besiegen dieser Kreaturen bringt natürlich dann auch mehr Punkte und neue magische Gegenstände.

Allerdings kann ich vor den Monstern in den letzten Level

von Mangars Turm nur warnen: Man sollte ihnen am besten immer ausweichen, es sei denn, es handelt sich um eine (relativ...) leicht zu besiegende Monstergruppe. Die Monster durchschlagen sogar Rüstungsklasse LO (AC LO) recht häufig, was oft verheerende Folgen hat (zum Beispiel Level-Abzug, Versteinern, Besessen machen). Ich möchte hier nur Vampir-Lords, Greater-Demons und Spectres nennen.

3. Die Schätze

Ab dem letzten Level der Sewers kann man magische Gegenstände finden. Hier eine Liste von magischen Gegenständen mit Erläuterung:

Gegenstand	Funktion (evtl. Besonderes)	benutzbar von
Mlhr Sword	besseres Schwert	Pa, Ro, Ba, Wa, Hu
Mlhr Shield	Schild (3)	Pa, Ro, Ba, Wa, Hu, Mo
Mlhr Chain	Chain Mail+1	Pa, Ba, We, Hu
Mlhr Scale	Scale Armor+1	Pa, Ba, Wa, Hu
Samurai Fgn	Samurai ins Special Slot	allen
Bracers 6	so gut wie Mlhr Chain	Mo, Ba, Zauberer, Wa, Hu, Ro
Bard'sword	gutes Schwert für den Bären	Ba
Fire Horn	ca. 30 Schaden an Monstergr.	Ba
Lighthwand	Licht Zauberlab (MAFL-Spruch)	Zauberer
Mlhr Dagger	besserer Dolch	Pa, Ro, Ba, Zauberer, Wa, Hu
Mlhr Helm	Helm+1	Pa, Ba, Ro, Wa, Hu
Mlhr Gloves	Handschuhe+1	Pa, Ba, Ro, Zauberer, Wa, Hu
Mlhr Axe	bessere Art	Pa, Ba, Wa, Hu, Mo
Mlhr Mace	bessere Schleuder	Pa, Ro, Wa, Hu, Mo, Ba
Mlhr Plate	Plate Armor+1	Pa, Wa
Ogre Fgn	Ogre ins Special Slot	allen
Lak's Lyre	Instrument	Ba
Shield Ring	AC sinkt um 2	allen
Dork Ring		allen
Fin's Flute	AC des Bardens sinkt um 2	Ba
Kael's Axe	sehr gute Axt	Pa, Wa, Hu, Ba
Blood Axe	spezielle Axt für Hunter	Hu
Dayblade	von Zauberern nutzbares Schwert	Pa, Zauberer, Ba, Wa, Hu
Shield Staff	Waffe; AC sinkt um 2	Pa, Zauberer, Wa, Hu
Eil Cloak	AC sinkt um 2	Pa, Zauberer, Ba, Wa, Ro
Hawkblade	gutes Schwert	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Sword	noch besseres Schwert	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Shield	Schild (4)	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Dagger	noch besserer Dolch	Pa, Ro, Ba, Wa, Hu, Mo, Zauberer
Admt Helm	Helm+2	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Gloves	Handschuhe+2	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Mace	noch bessere Schleuder	Pa, Ro, Wa, Hu, Ba
Broom	Waffe; LEVI-Spruch	Zauberer
Pureblade	sehr gutes Schwert	Pa
Exorwand		Zauberer
Ati's Carpet	AC sinkt um 2; LEVI-Spruch	Zauberer, Mo, Ro
Magic Mouth	AREN-Spruch	Zauberer, Ro
Luckshield	Schild (AC sinkt um 2)	allen
Giant Fgn	War Giant ins Special Slot	allen
Admt Chain	Chain Mail+2	Pa, Ba, Wa, Hu
Admt Scale	Scale Armor+2	Pa, Wa
Admt Plate	Plate Armor+2	Wa
Bracers 4	besser als Bracers 6	Mo, Ba, Zauberer, Ro, Hu
Arcshield	Schild (2); STFL-Spruch	Pa, Ba, Wa, Hu, Mo, Ro
Pure Shield	Schild (3)	Pa
Mage Staff	gibt im Kampf Spellpoints!	Zauberer
War Staff	sehr gute Waffe	Ba, Mo, We, Zauberer, Hu, Ro
Thief Degger	sehr guter Dolch	Ro
Soul Mace	sehr gute Schleuder	Hu, Zauberer

Gegenstand	Funktion (evtl. Besonderes)	benutzbar von
Withmer Staff	Feind altert bei Berührung	Mo, Zauberer, Hu, Ro
Sorcerstaff	Stock; Spruch	Zauberer
Sword of Pak	Schwert; LESU-Spruch	Wa, Hu
Heal Herp	Heil-Spruch (WOHL)	Ba
Gatt's Flute	INWO-Spruch	Ba
Frost Horn	ca. 60 Schaden bei Monstergr.	Ba
Dmnd Sword	sehr gutes Schwert	Pa, Wa, Hu
Dmnd Shield	Schild (5)	Wa
Dmnd Dagger	bester Dolch	Pa, Wa, Ba, Zauberer, Ro
Dmnd Helm	Helm+3	Pa, Wa
Golem Fgn	Golem ins Special Slot	allen
Titan Fgn	Titan ins Special Slot	allen
Conjurstaff	Waffe	Zauberern
Arc's Hammer	Waffe; LERE-Spruch	Pa, Hu, Ba, Wa
Staff of Lor		?keinem?
Powerstaff	ca. 10 Schaden an Monstergr.	Zauberern, Hu
Mournblade	sehr gute Waffe	Hu
Dragonshield	Schild (2); kann einer Monstergruppe ca. 10 Punkte Schaden zufügen	Pa, Hu, Wa
Dmnd Plele	Plate Armor+3	Wa
Wargloves	Handschuhe+3	Pa, Mo, Ba, Wa
Lorehelm	Helm+2; LOTR-Spruch	Pa, Ba, We, Zauberern
Dragonwand	ca. 30 Schaden an Monstergr.	Zauberern
Kiel's Compass	SCSI-Spruch	Zauberern, Hu, Mo, Ba, Wa
Speedboots	AC sinkt um 1	Ba, Zauberern, Mo, Ro
Flame Horn	ca. 100 Schaden an Monstergr.	Ba
Truthdrum	Spruch	Ba
Pipes of Pan	GRRE-Spruch	Ba
Spiritdrum	SUPH-Spruch	Ba
Ring of Power	Spruch	Zauberern
Dealhrung	ANOE-Spruch	Zauberern, Hu
Ybarrashield	MYSH-Spruch; Schild (2)	Pa, Ba, Wa
Dag Stone	CAEY-Spruch	allen
Arc's Eye	SESI-Spruch	Zauberern
Ogrewand	Ogre ins Special Slot	Zauberern
Spirithelm	Helm+2; LESU-Spruch	Hu, Wa
Dragon Fgn	Green Dragon ins Special Slot	allen
Mage Fgn	Master Wizard ins Sp. Slot	allen
Troll Sleif	gibt Hil-Poins zurück	Ba, Zauberern, Hu, Wa, Ro
Onyx Key	Schlüssel für Mangars Turm	(nur tragbar) allen
Crystal Sword	sehr gute Waffe	Pa, Wa, Hu, Ro
Eye	für Statue of the Mad God	allen
Master Key	Schlüssel für die Iron Gates	(nur tragbar) allen
Silver Square		
Silver Circle	Zum Betreten des letzten	allen
Silver Triangle	Toilstücks von M. Turm	
Thor Fgn	Thor ins Special Slot (Kampf)	allen
Spectre Snare	SPBI-Spruch; senkt AC um 8	Wa, Zauberern, Hu, Ba

Die Werte in Klammern hinter »Schild« geben an, um wieviel Punkte der AC gesenkt wird. »+1« bedeutet, daß der Ausrüstungsgegenstand um einen AC-Punkt besser ist als der normale (Beispiel: Chain Mail schützt für 3; Chain Mail+1 für 4 (Mthr Chain)).

Die Liste enthält noch einige Lücken. Manchmal läßt sich nicht ergründen, was der Spruch bewirkt (zum Beispiel Sorcerstaff). Außerdem habe ich nicht die Klassen Hu, Wa und Ro benutzt, kann also nur vage Äußerungen über sie machen (zum Beispiel Sword of Pak).

4. Sonstige Tips

Der Spruch »MIWP« (Mind Warp) ist im Anleitungsbuch falsch beschrieben; er erzeugt bei einem Feind Blödsinn (NUTS). Er heilt nicht, wie angegeben, Vergiftungen.

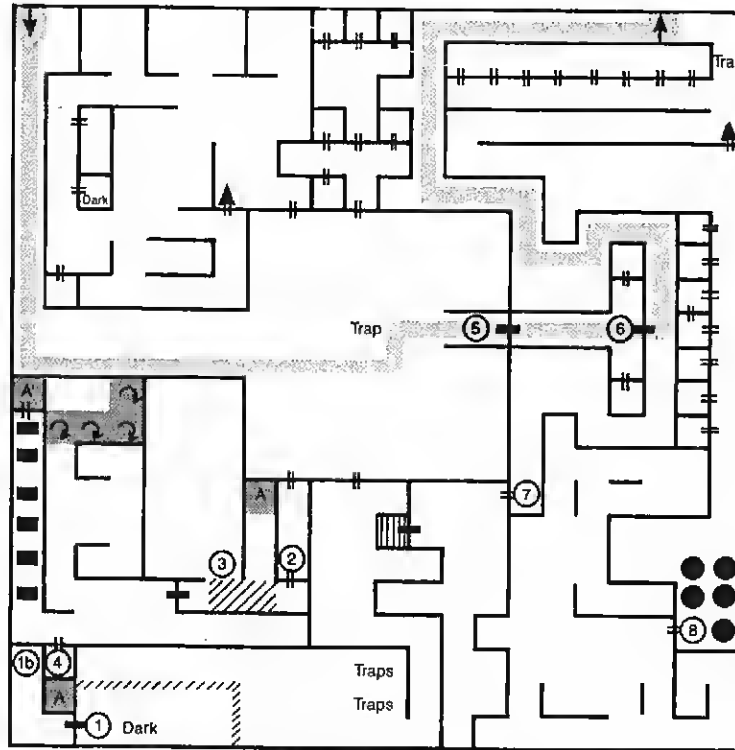
Mit FLRE, FLAN und REST läßt sich auch ein NUTS bei einem seiner Charaktere heilen (neben PSND = vergiftet).

Man kann einen toten Charakter auf folgende Art wiederbeleben, wenn man noch nicht BEDE, wohl aber ANDE beherrscht: Zuerst mit ANDE beleben, dann mit DISP die Besessenheit nehmen und dann mit REST Hit-Points auffrischen (BEDE führt im Grunde ANDE und DISP hintereinander aus, spart aber Spellpoints).

Hat man Mangar besiegt, erhält man 300000 Experience-Points und ebensoviel Gold.

Ich hoffe, diese Ausführungen und Karten helfen vielen verzweifelten Bard's-Tale-Spielern. Ich warte jetzt erst einmal auf das Fortsetzungsspiel (Tales of the Unknown 2).

8: Herkyn's Castle



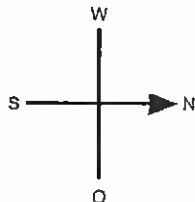
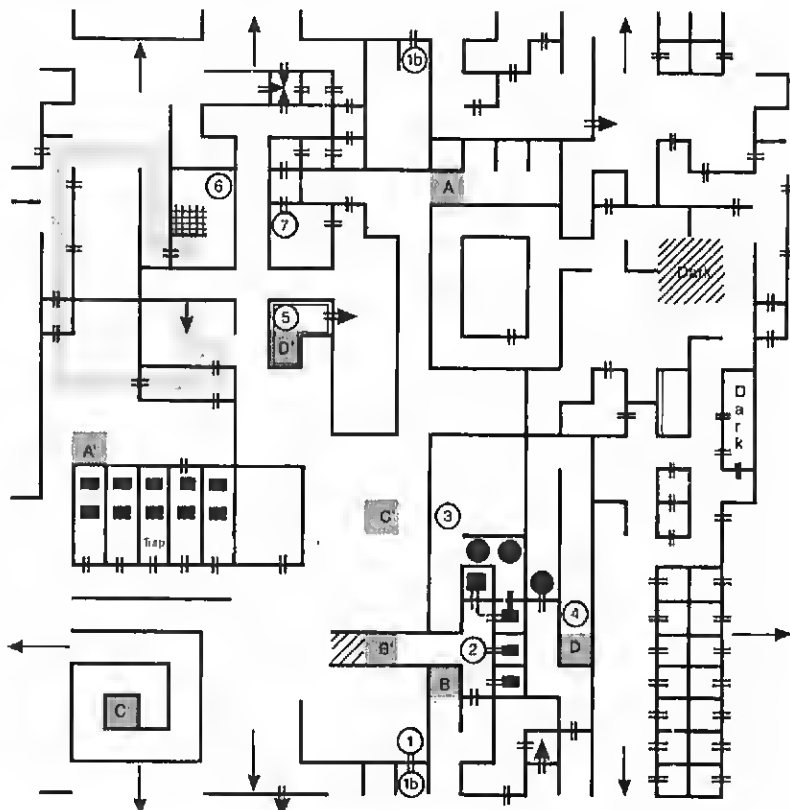
- Bei jedem Schritt verliert man Hit-Points!
■ Spellpoints auffrischen

A/B/C/D/E: Sprung nach A'/B'/C'/D'/E'

- 1 Jabberwock 1b Item: Crystal Sword
- 2 -Guard Room - Members only
- 3 -Six Warriors, dressed in bright green robes- -- Berserkers; Item: Robes
- 4 -To Jail Cell- A': -Royal Jail Cell-
- 5 -Baron's Throne- - Der Berde muß sich draufsetzen, um Tür freizugeben
- 6 -Captain of the Guard- -- Mester Ninja
- 7 -Royal Bedroom-
- 8 -No trespassing-

Dieses ist der 8. Level von The Bard's Tale

9: Castle (2)



A/B/C/D: Sprung nach A'/B'/C'/D'

- 1 Item: Silver Squire
- 2 -The air has a foul reek to it.-
- 3 -Splendid library-
- 4 Riddle; Antwort: Vampire
- 5 Item: Silver Squire
- 6 -Something ist not quite right here-
- 7 Riddle; Antwort: Shields; Item: 4 Bardsheld

Und ich wünsche Dir, daß Du bei Destiny Knight genauso erfolgreich bist.

Für alle, die mit den Charakteren in der Party Schwierigkeiten haben, weil sie einfach zu schwach sind, oder weil wichtige Gegenstände fehlen: Mit unserem »Bard's Tale Editor« könnt Ihr die Charaktere manipulieren und nach Euren Wünschen verändern. Zum Eingeben des Listings müßt Ihr den MSE aus der Happy-Computer verwenden. Wenn Ihr den MSE nicht habt, könnt Ihr ihn bei uns gegen einen adressierten und frankierten Briefumschlag bestellen. Das Programm funktioniert übrigens nur auf dem C64.

Wenn Ihr das Programm ladet und mit <RUN> startet, erscheint die Aufforderung, die Character-Disk einzulegen. Bitte verwendet aber nur eine Kopie, damit Euch nicht ein wichtiger Spielstand verloren geht. Die Diskette darf auch keinen Schreibschutz haben. Wenn das Programm die Diskette erkannt hat und lesen konnte, kommt das Hauptmenü. Wenn Ihr den Editor zum ersten Mal verwendet, solltet Ihr gleich <F7> drücken. Dann werden alle Gegenstände in den Weapons-Shop versetzt, wo sie gekauft werden können. Man findet dort auch Gegenstände, die man sonst nur finden oder sich erkämpfen kann, wie zum Beispiel den Masterkey. Alle Texte sind übrigens in englisch, damit es für den eingefleischten Bard's-Tale-Spieler keine Umstellungsprobleme gibt. Diese Funktion sollte immer als erste aufgerufen werden, da das Programm dafür den Speicherbereich benötigt, in dem man die geänderten Character-Daten ablegt. Ruft man diesen Menüpunkt als letzten auf, war die gesamte Arbeit umsonst.

Der Menüpunkt Bank (F1) dient zum Verändern des Goldes der einzelnen Personen. Man sollte keine größere Zahl als 1000000000 eingeben, was wohl auch mehr als ausreichend ist. Das Programm fängt aber alle Fehleingaben ab, so daß man ungestört experimentieren kann.

Im Punkt »Temple« (F3) könnt Ihr einzelne Charaktere wieder heilen, wie im wirklichen Tempel von Skara Brä. Nur ist es hier kostenlos.

Der letzte Menüpunkt des Editors ist die »Guild« (F5). Hier kann man die persönlichen

10: Castle (3)

A/B/C/D: Sprung nach A/B/C/D*

- 1 - »An old man asks: What tavern lies off Night Archer Street?«
- Antwort: Skull Tavern
- 2 - »The Barracks«, 2b - »Legions of Baron Harkyn« - 4 x 99 Berserkers
- 3 - »Statue of the Mad God« - beginnt durch Eye (s. 2 von Catacombs/3) - wenn besiegt, Teleportation zum Amber Tower!
- 4 - »The crystal sword will leave the crystal guardian in many places.«

—	Wand	///	Anti-Magic (Magie unwirksam)
+	Tür	↑	Treppe von Sewers zu Mangars Turm
+	Geheimtür	⌘	Portal
↑	Treppe hoch/runter	↓	Tür nur in eine Richtung
?	Wirbelwind	●	Rauch in die Augen (läßt sich mit neuem Lichtspruch beseitigen)
A	Teleportation nach A'	□	von diesem Feld kommt man ohne Teleport nicht mehr weg!
	Spell-Points auffrischen		
■	Hit-Points verlieren		

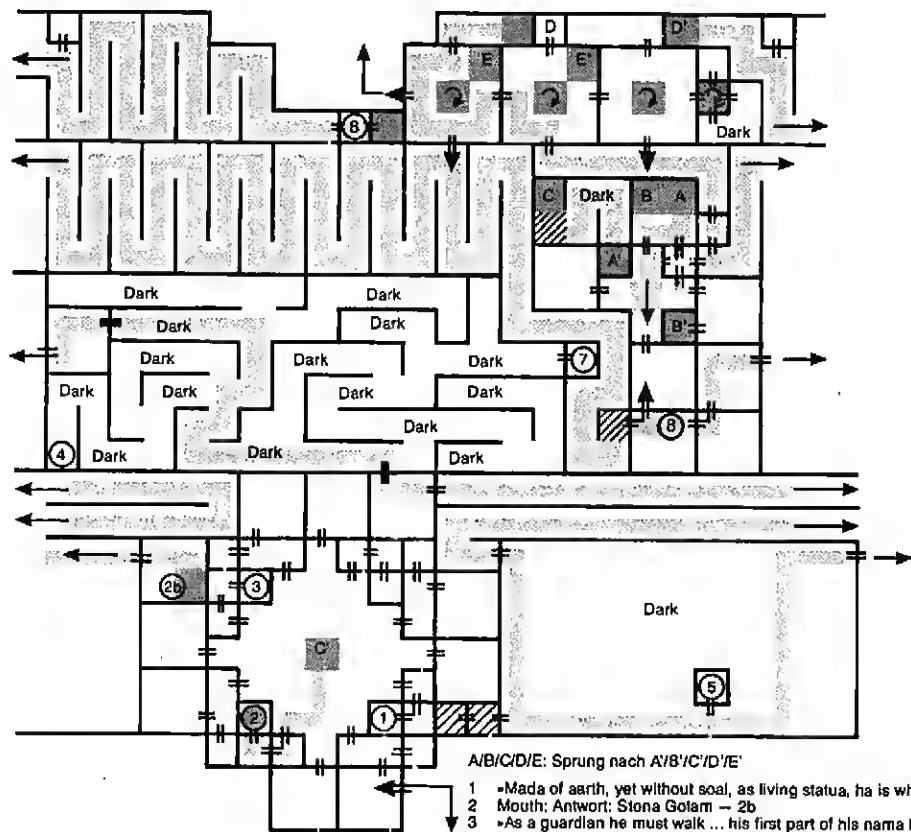
Die Legende zeigt, was die Zeichen in den Karten bedeuten.

Daten wesentlich weiter verändern, zum Beispiel den AC auf LO stellen, dem Charakter die Fähigkeit zum Durchsuchen von Kisten geben, seinen Level anheben oder seine Experience-Points verbessern. Man kann auch einstellen, wie oft er im Kampf zuschlagen soll, was maximal neunmal geht. Der nächste Punkt erlaubt das Ändern der Rasse, wodurch auch unmögliche Party-Zusammenstellungen möglich werden. Ist der Charakter ein

Magier, kann man noch weitere Dinge verändern, zum Beispiel wieviele Zaubersprüche er beherrscht (maximal neun) und wie hoch sein Status als Magier, Conjurer und Wizard ist. Zum Schluß kann man ihn auch in die Zaubererklasse befördern und seine Spell-points einstellen (höchstens 9999). Gerade dieser Menüpunkt erlaubt so weitgehende Veränderungen, daß die Party am Ende stärker und besser ist, als es durch legales Spie-

len möglich ist. Die Veränderungen sind zwar nicht besonders ehrlich, aber das Spiel ist so komplex, daß man eine stärkere Party gut gebrauchen kann. Aber auch mit den wesentlich verbesserten Charakteren ist es noch schwierig. Bard's Tale vollständig zu lösen. Da Ihr auch eine Kopie der Originalcharakter-Disk habt, könnt Ihr auch mit der ursprünglichen Party weiter spielen, allerdings von der Stelle, wo Ihr jetzt seid.

11: Kylearan's Amber Tower



A/B/C/D/E: Sprung nach A'/B'/C'/D'/E'

- 1 -Mada of aarth, yet without soal, as living statua, ha is whola*
- 2 Mouth: Antwort: Stona Gotam -- 2b
- 3 -As a guardlan he must walk ... his first part of his nama la rock-
- 4 -Bewara tha sling (south) at the tall of the serpent wayl-
- 5 Mouth: Antwort: Sinister
- 6 Crystal Statua
- 7 Item: Silver Triangle
- 8 Kylearan - Item: Onyx Key

Hat man sich durch diesen Dungeon gekämpft, sind Mangar und das Ende des Spiels nicht mehr fern.

Name : bard's tale ed. 0801 1f4f

0801 : 1a 08 0a 00 9e 36 35 34 7f
 0809 : 30 38 3a 97 35 33 32 38 7a
 0811 : 30 2c 2e 3a 97 35 33 32 7f
 0819 : 38 31 2c 2e 00 32 08 0b 83
 0821 : 00 87 38 34 36 2c 31 3a ff
 0829 : 99 c7 28 31 34 37 29 3b ee
 0831 : 00 3b 08 0c 00 89 31 30 c4
 0839 : 30 00 41 08 0d 00 3a 00 74
 0841 : 5c 08 14 00 22 20 fd ae 1f
 0849 : 20 8e b7 8a 48 20 fd ae d2
 0851 : 20 9e b7 68 a8 18 4c f0 1a
 0859 : ff 22 00 7c 08 15 00 22 86
 0861 : a8 08 aa a8 20 ba ff a8 f9
 0869 : 04 a2 78 a0 08 20 bd ff e8
 0871 : a5 02 4c d5 ff 4e 4d 30 ad
 0878 : 30 22 08 a2 08 18 00 22 84
 0881 : a9 08 a8 aa 20 ba ff a9 d8
 0889 : 04 a2 78 a0 08 20 bd ff 08
 0881 : a9 fb a8 02 a0 c0 86 fb 44
 0899 : 84 fc a0 c8 4c d8 ff 22 ac
 08a1 : 00 a8 08 28 00 3a 00 b3 38
 08a9 : 08 29 00 54 49 54 45 4c b5
 08b1 : 99 00 d5 08 2a 00 99 22 0e
 08b8 : 13 05 20 20 20 20 20 20 1f
 08c1 : 20 20 20 20 20 20 20 20 c1
 08c8 : 20 20 b0 b2 c0 b2 20 b2 03
 08d1 : d5 c0 c8 00 f5 08 2b 00 c5
 08d8 : 98 22 9b 20 20 20 20 20 32
 08e1 : 20 20 20 20 20 20 20 20 e1
 08a9 : 20 20 20 20 dd 20 ab c0 34
 08f1 : b3 ab c0 00 18 09 2c 00 04
 08f8 : 99 22 88 20 20 20 20 20 91
 0901 : 20 20 20 20 20 20 20 20 01
 0908 : 20 20 20 20 b1 20 b1 20 69
 0911 : ca b1 c0 bd 00 42 09 2d 2c
 0819 : 00 89 22 88 20 20 20 20 45

0921 : 20 20 20 d5 b2 c0 c9 b2 d2
 0829 : c0 c9 b2 c0 c9 b2 c0 c9 5b
 0931 : 27 20 d5 c0 b2 c0 b2 c0 73
 0839 : c9 b2 20 d5 b2 c0 ae 27 58
 0941 : 00 6f 09 2e 00 99 22 9b 8e
 0949 : 20 20 20 20 20 20 20 20 4c
 0951 : ab c0 b3 ab c0 b3 ab b2 78
 0959 : cb dd 20 dd 20 53 20 20 34
 0981 : dd 20 ab c0 b3 dd 20 20 3c
 0869 : ab c0 20 20 53 00 8a 09 32
 0971 : 2f 00 99 22 05 20 20 20 5d
 0979 : 20 20 20 ca c0 b1 c0 cb 3f
 0981 : b1 20 b1 b1 ca c0 b1 c0 e0
 0988 : cb 20 20 20 b1 20 b1 e4
 0991 : 20 b1 b1 c0 bd b1 c0 bd f8
 0999 : 00 e8 09 30 00 99 22 05 a5
 09a1 : 20 20 20 43 48 41 52 41 9c
 08a9 : 4b 54 45 52 20 45 44 49 8a
 09b1 : 54 4f 52 20 28 57 29 20 88
 09b9 : 42 59 20 56 4f 4c 4b 45 8a
 09c1 : 52 20 52 4f 54 48 00 02 2d
 08c8 : 0a 31 00 99 22 1e a4 a4 8e
 08d1 : a4 a4 99 a4 a4 a4 a4 9f 03
 09d9 : a4 a4 a4 a4 9a a4 a4 a4 38
 09a1 : a4 1f a4 a4 a4 9c a4 a4 dd
 09e9 : a4 a4 95 a4 a4 a4 81 de
 09f1 : a4 a4 a4 a4 1c a4 a4 a4 88
 09f9 : a4 96 a4 a4 a4 a4 05 b2
 0a01 : 00 08 0a 32 00 8e 00 0a 5f
 0a09 : 0a 33 00 3a 00 27 0a 34 be
 0a11 : 00 57 49 4e 44 4f 57 89 28
 0a19 : 20 20 57 58 ad 57 59 20 85
 0a21 : 50 58 ad 50 59 00 2f 0a 79
 0a29 : 35 00 8d 38 35 00 58 0a 51
 0a31 : 37 00 53 50 24 b2 22 20 08
 0a39 : 20 20 20 20 20 20 20 39
 0a41 : 20 20 20 20 20 20 20 41
 0a49 : 20 20 20 20 20 20 20 49

0a51 : 20 20 20 20 22 00 81 a4
 0a59 : 0a 38 00 4c 49 24 b2 22 c0
 0a61 : c0 c0 c0 c0 c0 c0 c0 80
 0a69 : c0 c0 c0 c0 c0 c0 c0 68
 0a71 : c0 c0 c0 c0 c0 c0 c0 70
 0a79 : c0 c0 c0 c0 c0 c0 22 7c
 0a81 : 97 0a 39 00 99 22 97 b0 d8
 0a88 : 22 c8 28 4c 49 24 2c 57 b8
 0a91 : 58 29 22 aa 22 00 a3 0a a1
 0a99 : 3a 00 81 54 b2 31 a4 57 b4
 0aa1 : 59 00 bc 0a 3b 00 99 a8 d2
 0aa8 : 50 58 29 22 dd 22 c8 28 1f
 0ab1 : 53 50 24 2c 57 58 29 22 dc
 0ab9 : dd 22 00 c2 0a 3c 00 82 87
 0ac1 : 00 db 0a 3d 00 99 a6 50 e1
 0ac8 : 58 29 22 ad 22 c8 28 4c 98
 0ad1 : 49 24 2c 57 58 29 22 bd f5
 0ad9 : 22 00 e1 0a 3e 00 8e 00 d3
 0ae1 : a7 0a 3f 00 3a 00 f9 0a 3d
 0aa9 : 40 00 b9 43 56 52 53 b0 97
 0af1 : 20 20 50 58 ad 50 59 00 03
 0af9 : 1a 0b 41 00 50 59 24 b2 af
 0b01 : 22 13 11 11 11 11 11 13
 0b09 : 11 11 11 11 11 11 11 09
 0b11 : 11 11 11 11 11 11 11 22 34
 0b19 : 00 31 0b 42 00 99 c8 28 fd
 0b21 : 50 58 24 2c 50 58 a4 31 89
 0b28 : 29 3b a3 50 58 29 3b 00 9e
 0b31 : 37 0b 43 00 8e 00 3d 0b b3
 0b39 : 44 00 3a 00 4d 0b 45 00 4c
 0b41 : 43 4c 45 41 52 53 43 52 95
 0b49 : 45 45 4e 00 5d 0b 48 00 c
 0b51 : 97 32 30 34 2c 31 3a 98 fc

Dieses Programm erlaubt die Veränderung der Charaktere bei The Bard's Tale

0b59 : 22 20 22 00 77 0b 47 00 01
0b81 : 81 54 b2 39 a4 32 35 3a 05
0b89 : 97 37 38 31 2c 54 3a 9e 5c
0b71 : 35 39 39 30 33 00 8a 0b 0b
0b79 : 48 00 82 3a 9e 32 31 31 4c
0b81 : 38 2c 30 2c 31 32 3a 8e 0c
0b89 : 00 00 0b 4c 00 31 3a 09 23
0b91 : 0b 4d 00 56 41 52 96 00 0f
0b99 : ac 0b 4e 00 86 50 52 24 db
0ba1 : 28 39 29 2c 52 41 24 28 46
0ba9 : 36 29 00 b7 0b 4f 00 81 99
0bb1 : 54 b2 30 a4 38 00 c3 0b b8
0bb9 : 50 00 87 50 52 24 28 54 85
0bc1 : 29 00 c9 0b 51 00 82 00 dd
0ba1 : d4 0b 52 00 81 54 b2 30 9d
0bd1 : a4 36 00 0b 5b 53 00 87 07
0bd9 : 52 41 24 28 54 29 00 e6 36
0be1 : 0b 54 00 82 00 f3 0b 55 dd
0be9 : 00 42 41 b2 34 39 31 35 ed
0bf1 : 32 00 f9 0b 5e 00 8e 00 03
0bf9 : 17 0c 5d 00 83 20 57 41 87
0c01 : 52 52 49 4f 52 2c 57 48 2f
0c08 : 5a 41 52 44 2c 53 4f 52 60
0c11 : 43 45 52 45 52 00 39 0c 56
0c19 : 5e 00 83 20 43 4f 4e 4a d9
0c21 : 55 52 45 52 2c 4d 41 47 fc
0c29 : 49 43 41 4e 2c 52 4f 47 4f
0c31 : 55 45 2c 42 41 52 44 00 34
0c39 : 53 0c 5f 00 83 20 50 41 67
0c41 : 4c 41 44 49 4e 2c 48 55 7a
0c49 : 4e 54 45 52 2c 4d 4f 4e 64
0c51 : 4b 00 79 0c 80 00 83 20 d1
0c59 : 48 55 4d 41 4e 2c 45 4c bb
0c81 : 48 2c 44 57 41 52 46 2c d1
0c69 : 48 4f 42 42 49 54 2c 48 aa
0c71 : 41 4c 48 2d 45 0c 46 00 df
0c79 : 8e 0c 81 00 83 20 48 41 43
0c81 : 4c 46 2d 4f 52 43 2c 47 a4
0c89 : 4e 4f 4d 45 00 94 0c 82 14
0c91 : 00 3a 00 cd 0c 84 00 9f 8b
0c99 : 31 35 2c 38 2c 31 35 2c f0
0ca1 : 22 49 22 3a 86 43 48 28 2c
0ca9 : 31 38 29 3a 42 41 b2 34 e8
0cb1 : 39 31 35 32 3a 8d 37 38 74
0cb9 : 3a 97 32 31 36 39 2c 34 b8
0cc1 : 38 3a 97 32 32 30 34 2c 10
0cc9 : 32 30 30 00 e0 0c 85 00 23
0cd1 : 8d 37 30 3a 8d 34 32 3a 05
0cd9 : 97 31 39 38 2c 30 00 0f 82
0ce1 : 0c 86 00 9e 32 31 31 3f 8d
0ce9 : 2c 30 2c 31 30 00 1a 0d e4
0cf1 : 67 00 99 22 05 3e 50 4c 1f
0cf9 : 45 41 53 45 20 49 4e 53 89
0d01 : 45 52 54 20 41 20 43 48 3b
0d09 : 41 52 41 43 54 45 52 20 25
0d11 : 44 49 53 4b 3a 97 22 3b d8
0d19 : 00 25 0d 88 00 9f 22 3b e2
0d21 : 34 2c 30 00 3c 0d 89 00 49
0d29 : a1 58 24 3a 8b 58 24 b3 ba
0d31 : b1 c7 28 31 32 31 a7 31 74
0d39 : 30 35 00 4c 0d 8a 00 97 e1
0d41 : 32 30 34 2c 31 3a 99 22 ae
0d49 : 20 22 00 84 0d 8b 00 87 82
0d51 : 32 2c 30 3a 97 32 31 38 29
0d59 : 39 2c 34 38 3a 9e 32 31 80
0d61 : 34 35 00 71 0d 6c 00 84 9b
0d69 : 31 35 2c 41 2c 42 24 00 ce
0d71 : 7e 0d 8d 00 8b 41 b2 30 bf
0d79 : a7 31 31 34 00 97 0d 8e 5a
0d81 : 00 99 22 11 44 49 53 4b 6b
0d89 : 20 45 52 52 4f 52 23 3a b3
0d91 : 9f 22 3b 41 22 00 ae 0d 2f
0d99 : 8f 00 97 31 39 38 2c 30 7b
0da1 : 3a 92 31 39 38 2c 31 3a b6
0da9 : 89 31 30 31 00 b6 0d 72 cc
0db1 : 00 8d 37 30 00 d2 0d 73 fd
0db9 : 00 57 58 b2 32 30 3a 57 0d
0dc1 : 59 b2 31 32 3a 50 58 b2 f3
0dc9 : 31 30 3a 50 59 b2 31 30 fb
0dd1 : 00 da 0d 74 00 8d 35 33 b8
0dd9 : 00 ea 0d 75 00 9e 32 31 60
0de1 : 31 38 2c 31 31 2c 31 32 fd
0de9 : 00 08 0e 78 00 99 22 05 8f
0df1 : 48 31 20 3a 20 54 48 45 70
0df9 : 20 42 41 52 44 27 53 20 e0
0e01 : 42 41 4e 4b 11 22 00 24 4b
0e09 : 0e 77 00 99 a6 31 31 29 11
0e11 : 22 48 33 20 3a 20 54 48 ae
0e19 : 45 20 54 45 4d 50 4c 45 3f
0e21 : 11 22 00 40 0e 78 00 99 23
0e29 : a6 31 31 29 22 48 35 20 43
0e31 : 3a 20 54 48 45 20 47 55 b7
0e39 : 48 4c 44 45 11 22 00 81 47
0e41 : 0e 79 00 99 a6 31 31 29 4a
0e49 : 22 48 37 20 3a 20 54 48 e7
0e51 : 45 20 57 45 41 50 4f 4e 95
0e59 : 20 53 48 4f 50 11 22 00 35
0e61 : 82 0e 7a 00 88 a6 31 31 7f

0e69 : 29 22 46 32 20 3a 20 53 76
0e71 : 41 56 45 20 4f 46 46 20 b3
0e79 : 28 45 58 49 54 29 11 22 9a
0e81 : 00 9d 0e 7b 00 99 a6 31 0d
0e89 : 31 29 22 9f 59 4f 55 52 d5
0e91 : 20 43 48 4f 49 43 45 20 53
0e99 : 3a 22 3b 00 a8 0e 7c 00 a0
0ea1 : 97 32 30 34 2c 30 00 bd a4
0ea9 : 0e 7d 00 a1 58 24 3a 58 ea
0eb1 : b2 c8 28 58 24 aa c7 28 e2
0eb9 : 30 29 29 00 d2 0e 7e 00 60
0ec1 : 8b 58 b3 31 37 33 b0 58 cc
0ec9 : b1 31 33 37 a7 31 32 35 fe
0ed1 : 00 e3 0e 7f 00 97 32 30 1c
0ed9 : 34 2c 31 3a 99 22 20 20 22
0ee1 : 22 00 02 0f 80 00 91 58 65
0ee9 : ab 31 33 32 89 31 39 30 a7
0ef1 : 2c 31 37 30 2c 32 31 30 03
0ef9 : 2c 33 30 30 2c 33 33 30 5b
0f01 : 00 18 0f 82 00 8f 20 47 ad
0f09 : 45 54 20 41 20 43 48 41 68
0f11 : 52 41 43 54 45 52 00 2b 9c
0f19 : 0f 83 00 8d 37 30 3a 9e b7
0f21 : 32 31 31 38 2c 30 2c 31 97
0f29 : 32 00 36 0f 84 00 81 54 c2
0f31 : b2 30 a4 37 00 75 0f 85 fe
0f39 : 00 99 22 20 22 c7 28 54 3c
0f41 : aa 38 35 29 22 20 2d 2d ab
0f49 : 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d 49
0f51 : 2d 2d 2d 2d 2d 2d 20 20 03
0f59 : 22 c7 28 54 aa 37 33 29 77
0f81 : 22 20 2d 2d 2d 2d 2d 2d d0
0f69 : 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d 2d 89
0f71 : 2d 2d 22 00 7b 0f 86 00 08
0f79 : 82 00 98 0f 87 00 99 22 26
0f81 : 11 3e 4f 4e 45 20 4d 4f 78
0f89 : 4d 45 4e 54 2c 50 4c 45 98
0f91 : 41 53 45 21 05 22 00 a7 a2
0f99 : 0f 88 00 9e 32 31 31 38 a2
0fa1 : 2c 33 2c 31 32 00 b8 0f bc
0fa9 : 89 00 41 b2 30 3a 58 b2 75
0fb1 : 33 3a 59 b2 31 32 00 c4 dc
0fb9 : 0f 8c 00 81 54 b2 30 a4 23
0fc1 : 31 35 00 eb 0f 8d 00 8b 7f
0fc9 : c2 28 42 41 aa 54 ac 31 ba
0fd1 : 32 38 29 b2 30 b0 c2 28 a4
0fd9 : 42 41 aa 54 ac 31 32 38 7f
0fe1 : 29 b2 31 37 30 a7 31 35 06
0fe9 : 30 00 12 10 8e 00 45 b2 03
0ff1 : 30 3a 43 48 28 41 29 b2 af
0ff8 : 54 ac 31 32 38 aa 42 41 9a
1001 : 3a 41 b2 41 aa 31 3a 9e 0b
1008 : 32 31 31 38 2c 58 2c 59 10
1011 : 00 2d 10 8f 00 99 c7 28 da
1019 : c2 28 42 41 aa 54 ac 31 0a
1021 : 32 38 aa 45 29 af 31 32 fc
1029 : 37 29 3b 00 54 10 90 00 cc
1031 : 45 b2 45 aa 31 3a 8b c2 0f
1039 : 28 42 41 aa 54 ac 31 32 fc
1041 : 38 aa 45 29 b3 b1 32 35 41
1049 : 35 af 45 b3 31 38 a7 31 e3
1051 : 34 33 00 8e 10 91 00 59 2d
1059 : b2 59 aa 31 3a 8b 58 b2 53
1061 : 32 30 a7 58 b2 32 33 3a 9e
1069 : 59 b2 31 32 00 7c 10 92 f7
1071 : 00 9e 32 31 31 38 2c 58 a9
1079 : 2c 59 00 8b 10 96 00 82 7e
1081 : 3a 8b 41 b2 30 a7 31 35 97
1089 : 37 00 9a 10 97 00 9e 32 c1
1091 : 31 31 38 2c 30 2c 32 31 7e
1099 : 00 b8 10 98 00 99 22 9f a1
10a1 : 3e 59 4f 55 20 43 48 4f e8
10a9 : 49 43 45 2c 50 4c 45 41 6a
10b1 : 53 45 3a 05 22 3b 00 c3 5a
10b9 : 10 99 00 97 32 30 34 2c 57
10c1 : 30 00 d8 10 9a 00 a1 58 0a
10c9 : 24 3a 58 b2 c6 28 58 24 ce
10d1 : aa c7 28 30 29 29 00 ed 27
10d9 : 10 9e 00 8b 58 b3 36 35 8f
10e1 : b0 58 b1 41 aa 36 34 a7 c6
10e9 : 31 35 34 00 10 11 9c 00 be
10f1 : 43 48 b2 43 48 28 58 ab ec
10f9 : 36 35 29 3a 8d 37 30 3a 23
1101 : 97 32 30 34 2c 31 3a 99 ac
1108 : 22 20 22 3b 3a 8e 00 23 8a
1111 : 11 9d 00 8d 37 30 3a 9e be
1119 : 32 31 31 38 2c 30 2c 31 8f
1121 : 34 00 3e 11 8e 00 99 22 9c
1129 : 3e 9f 4e 4f 20 43 48 41 74
1131 : 52 41 43 54 45 52 53 2e 10
1139 : 2e 2e 22 3b 00 57 11 9f ad
1141 : 00 97 32 30 34 2c 30 3a 79
1149 : 97 31 39 38 2c 30 3a 92 21
1151 : 31 39 38 2c 31 00 6d 11 9d
1159 : a0 00 97 32 30 34 2c 31 dd
1181 : 3a 99 22 20 22 3b 3a 89 ec
1169 : 31 30 31 00 7a 11 a1 00 b5
1171 : 8f 20 3f 20 4e 41 4d 45 93

1179 : 00 82 11 a2 00 45 b2 30 a8
1181 : 00 97 11 a3 00 99 c7 28 42
1189 : c2 28 43 48 aa 45 29 af 12
1191 : 31 32 37 29 3b 00 b3 11 73
1198 : a4 00 45 b2 45 aa 31 3a c8
11a1 : 8b c2 28 43 48 aa 45 29 41
11a9 : b3 b1 32 35 35 a7 31 38 2a
11b1 : 33 00 b9 11 a5 00 8e 00 09
11b9 : bf 11 a8 00 3a 00 d0 11 34
11c1 : a9 00 8f 20 54 48 45 20 2f
11c9 : 54 45 4d 50 4c 45 00 d6 ba
11d1 : 11 aa 00 3a 00 df 11 ab 19
11d9 : 00 8d 31 33 30 00 ee 11 33
11e1 : ac 00 9e 32 31 31 38 2c 51
11e9 : 30 2c 31 32 00 0e 12 ad d6
11f1 : 00 99 22 9f 3e 44 4f 20 be
11f9 : 59 4f 55 20 57 41 4e 54 b5
1201 : 20 54 4f 20 48 45 41 4c 70
1209 : 20 05 22 3b 00 1e 12 ae 32
1211 : 00 8d 31 36 32 3a 99 22 8b
1219 : 9f 20 3f 22 00 32 12 af 16
1221 : 00 99 22 9f 11 3e 59 2f 31
1229 : 4e 20 3a 05 20 9d 22 3b a5
1231 : 00 3d 12 b0 00 97 32 30 50
1239 : 34 2c 30 00 5a 12 b1 00 8c
1241 : a1 58 24 3a 8b 58 24 b3 d2
1249 : b1 22 59 22 af 58 24 b3 5c
1251 : b1 22 4e 22 a7 31 37 37 3b
1259 : 00 76 12 b2 00 97 32 30 55
1261 : 34 2c 31 3a 99 22 20 22 ae
1269 : 3a 8b 58 24 b2 22 4e 22 bd
1271 : a7 31 31 34 00 8a 12 b3 88
1279 : 00 97 43 48 aa 35 30 2c 8c
1281 : c2 28 43 48 aa 34 38 29 b1
1289 : 00 9e 12 b4 00 97 43 48 e4
1291 : aa 35 31 2c c2 28 43 48 b3
1299 : aa 34 39 29 00 b2 12 b5 1a
12a1 : 00 97 43 48 aa 35 31 2c b8
12a9 : c2 28 43 48 aa 34 39 29 dd
12b1 : 00 c6 12 b6 00 97 43 48 ca
12b9 : aa 35 35 2c c2 28 43 48 dc
12c1 : aa 35 33 29 00 e5 12 b7 df
12c9 : 00 97 43 48 aa 36 32 2c ec
12d1 : 30 3a 97 43 48 aa 37 37 9e
12d9 : 2c 30 3a 97 43 48 aa 37 22
12e1 : 38 2c 30 00 0d 13 b6 00 88
12e9 : 99 22 05 11 11 27 53 4f 2d
12f1 : 20 4d 4f 54 45 20 49 54 39
12f9 : 20 42 45 2e 2e 2e 9f 28 7c
1301 : 52 45 54 55 52 4e 29 05 55
1309 : 27 22 3b 00 18 13 b9 00 11
1311 : 97 32 30 34 2c 30 00 2f f7
1319 : 13 ba 00 a1 58 24 3a 8b 64
1321 : 58 24 b3 b1 c7 28 31 33 97
1329 : 29 a7 31 38 36 00 44 13 14
1331 : bb 00 97 32 30 34 2c 31 d0
1339 : 3a 99 22 20 22 3a 89 31 49
1341 : 31 34 00 4a 13 bc 00 3a 61
1349 : 00 60 13 b0 00 8f 20 54 9c
1351 : 48 45 20 42 41 52 44 27 92
1359 : 53 20 42 41 4e 4b 00 86 81
1361 : 13 be 00 3a 00 81 13 bf f3
1369 : 00 8d 31 33 30 3a 4e 24 39
1371 : b2 22 30 30 30 30 30 30 ec
1378 : 30 30 30 30 30 30 22 00 01
1381 : 90 13 c0 00 9e 32 31 31 8e
1389 : 38 2c 30 2c 31 32 00 ad 69
1391 : 13 c1 00 99 22 9f 3e 48 81
1399 : 4f 57 20 4d 55 43 48 20 16
13a1 : 4d 4f 4e 45 59 20 44 4f 18
13a9 : 45 53 22 00 ca 13 c2 00 71
13b1 : 99 22 11 3e 05 22 3b 3a 2a
13b9 : 8d 31 36 32 3a 98 22 8f cb
13c1 : 20 57 41 4e 54 20 22 3b ec
13c9 : 00 df 13 c3 00 85 22 05 b5
13d1 : 22 3b 4d 24 3a 4d 24 b2 5d b6
13d9 : 4e 24 aa 4d 24 00 ef 13 32
13e1 : c4 00 4d 24 b2 c9 28 4d c6
13e9 : 24 2c 31 32 29 00 fb 13 5f
13f1 : c5 00 81 54 b2 30 a4 31 43
13f9 : 31 00 1a 14 c8 00 97 43 85
1401 : 48 aa 33 38 aa 54 2c c6 bd
1409 : 28 ca 28 4d 24 2c 54 9a 94
1411 : 31 2c 31 29 29 ab 34 38 fb
1419 : 00 20 14 c7 00 82 00 48 cc
1421 : 14 c8 00 99 22 20 11 11 56
1429 : 11 05 4f 4b 2e 20 59 4f e2
1431 : 55 20 47 4f 54 20 49 54 86
1439 : 2e 2e 2e 9f 28 52 45 54 d1
1441 : 55 52 0e 29 22 3b 00 51 17
1449 : 14 c9 00 89 31 38 35 00 1d
1451 : 57 14 ca 00 3a 00 88 14 d2
1459 : cb 00 8f 20 54 48 45 20 e9
1461 : 4f 55 49 4c 44 45 00 8e 7a
1468 : 14 c8 00 3a 00 82 14 d2 35
1471 : 00 8d 31 33 30 3a 9e 32 9e
1479 : 31 31 38 2c 30 2c 31 32 64
1481 : 00 a5 14 d3 00 99 22 9f 68

1488	: 27 57 45 4c 43 4f 4d 45 a5	1789	: 00 45 b2 c5 28 45 24 29 21	1a89	: 45 20 22 3b 00 9b 1a 0e 30
1491	: 20 54 4f 20 54 48 45 20 80	1791	: 3a 8b 45 b1 39 39 39 39 cd	1a91	: 01 4d b2 32 3a 8d 32 36 71
1499	: 47 55 49 4c 44 45 20 2c ae	1788	: a7 45 b2 39 39 39 39 00 f9	1a99	: 31 00 be 1a 0f 01 99 22 61
14a1	: 05 22 3b 00 b4 14 d4 00 c5	17a1	: c3 17 f0 00 97 43 48 aa 36	1aa1	: 11 3e 48 4f 57 20 4d 55 24
14a9	: 8d 31 36 32 3a 98 22 8f db	17a9	: 34 38 2c b5 28 45 ad 32 83	1aa9	: 43 48 20 57 49 5a 52 2e 10
14b1	: 2c 22 00 e1 14 d5 00 99 4e	17b1	: 35 38 29 3a 87 43 48 aa 9d	1ab1	: 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47 71
14b9	: 22 11 20 44 4f 20 59 4f ee	17b9	: 34 38 2c 45 20 af 32 35 f0	1ab9	: 45 20 22 3b 00 cb 1a 10 e5
14c1	: 55 20 57 41 4e 54 20 54 d5	17c1	: 35 00 e5 17 f1 00 97 43 57	1ac1	: 01 4d b2 33 3a 8d 32 38 c1
14c9	: 4f 20 42 45 20 52 45 58 b8	17c9	: 48 aa 35 30 2c b5 28 45 55	1ac9	: 31 00 d3 1a 11 01 8d 37 f0
14d1	: 49 45 57 45 44 20 3f 27 cc	17d1	: ad 32 35 36 29 3a 97 43 f5	1ad1	: 30 00 f2 1a 12 01 99 22 d5
14d9	: 22 3b 3a 89 32 31 39 00 ea	17d9	: 48 aa 35 31 2c 45 20 af b7	1ad9	: 11 3e 43 48 41 4e 47 45 11
14e1	: f0 14 d8 00 97 32 30 34 c5	17e1	: 32 35 35 00 ed 17 f2 00 5f	1ae1	: 20 53 54 41 54 55 53 20 66
14e9	: 2c 30 3a 58 b2 31 00 0d 96	17e8	: 8d 37 30 00 28 18 f3 00 31	1ae9	: 3f 22 3b 3a 8d 32 31 34 e7
14f1	: 15 d7 00 a1 58 24 3a 8b cd	17f1	: 85 22 11 3e 46 4f 52 20 fc	1af1	: 00 ff 1a 13 01 8b 58 b2 0d
14f9	: 58 24 b3 b1 22 59 22 af 5b	17f9	: 48 4f 57 20 4d 55 43 48 e0	1af9	: 30 a7 32 38 35 00 20 1b 9b
1501	: 58 24 b3 b1 22 4e 22 af fb	1801	: 20 54 49 4d 45 53 20 53 5d	1b01	: 14 01 8d 37 30 3a 99 22 60
1509	: 32 31 35 00 1d 15 d8 00 ff	1809	: 48 41 4c 4c 20 48 45 20 28	1b09	: 3e 05 22 3b 3a 8d 31 38 fb
1511	: 97 32 30 34 2c 31 3a 99 bc	1811	: 48 48 54 20 20 20 39 9d 3a	1b11	: 32 3a 99 22 9f 20 49 53 d2
1518	: 22 20 22 00 2d 15 d9 00 b7	1818	: 9d 9d 22 3b 54 24 3a 54 6d	1b19	: 20 41 20 05 22 3b 00 33 e5
1521	: 8b 58 24 b2 22 4e 22 a7 a4	1821	: b2 c5 28 54 24 28 00 35 40	1b21	: 1b 15 01 99 50 52 24 28 b3
1529	: 58 b2 30 00 33 15 da 00 2e	1828	: 18 f4 00 8b 54 b1 39 a7 34	1b29	: c2 28 43 48 aa 35 36 29 59
1531	: 8e 00 45 15 db 00 8d 32 0c	1831	: 54 b2 39 00 42 18 f5 00 e9	1b31	: 29 00 48 1b 16 01 99 22 e4
1539	: 31 34 3a 8b 58 b2 30 a7 af	1839	: 8b 54 b3 31 a7 54 b2 31 4c	1b39	: 9f 11 3e 43 48 41 4e 47 af
1541	: 31 31 3a 00 4d 15 dc 00 09	1841	: 00 55 18 f8 00 54 b2 54 e7	1b41	: 45 20 54 4f 3a 22 00 61 0d
1549	: 8d 37 30 00 8f 15 dd 00 95	1849	: ab 31 3a 97 43 48 aa 37 9e	1b49	: 1b 17 01 81 54 b2 31 a4 48
1551	: 99 22 9f 3e 4c 4f 57 45 d2	1851	: 39 2c 54 00 5d 18 f7 00 2c	1b51	: 34 3a 9e 32 31 31 38 2c 6e
1559	: 52 20 05 41 43 8f 20 54 7f	1859	: 8d 37 30 00 75 18 f8 00 8a	1b59	: 31 31 2c 31 33 aa 54 00 28
1561	: 4f 20 4d 49 4e 49 4d 55 4c	1861	: 99 22 11 3e 43 48 41 4e 30	1b61	: 77 1b 18 01 99 50 52 24 3a
1569	: 4d 20 3f 22 3b 00 81 15 e0	1869	: 47 45 20 52 41 43 45 20 29	1b68	: 28 54 29 2c 22 28 22 54 20
1571	: de 00 8d 32 31 34 3a 8b ae	1871	: 3f 22 3b 00 87 18 f9 00 b1	1b71	: 22 29 22 3a 82 00 93 1b a4
1579	: 58 b2 30 a7 32 32 34 00 b1	1879	: 8d 32 31 34 3a 8b 58 b2 b9	1b79	: 19 01 99 22 3e 59 47 55 54
1581	: 9b 15 df 00 81 54 b2 30 85	1881	: 30 a7 32 35 39 00 9e 18 f6	1b81	: 20 43 48 4f 49 43 45 3a 77
1589	: a4 33 3a 97 43 48 aa 31 cc	1889	: fa 00 8d 37 30 3a 99 22 4d	1b89	: 22 3b 3a 97 32 30 34 2c 98
1591	: 38 aa 54 2c 32 35 35 3a cd	1891	: 91 91 91 3e 05 22 3b 3a da	1b91	: 30 00 a6 1b 1a 01 a1 58 af
1599	: 82 00 c3 15 e0 00 8d 37 5a	1899	: 8d 31 36 32 00 c4 18 fb 11	1b99	: 24 3a 8b 58 24 b2 22 22 6d
15a1	: 30 00 c8 15 e1 00 99 22 ee	18a1	: 00 99 22 20 9f 48 53 20 cc	1ba1	: a7 32 38 32 00 c1 1b 1b 88
15a9	: 3e 53 48 41 4c 4c 20 05 7d	18a9	: 41 20 05 22 3b 3a 99 52 11	1ba9	: 01 58 b2 c8 28 58 24 29 84
15b1	: 22 3b 3a 8d 31 36 32 3a b3	18b1	: 41 24 28 2c 28 43 48 aa 7a	1bb1	: 3a 8b 58 b3 34 39 b0 58 3e
15b8	: 99 22 20 9f 42 45 20 41 b1	18b9	: 35 37 29 29 3b 22 9f 20 7d	1bb9	: b1 35 32 a7 32 38 32 00 34
15c1	: 42 4c 45 22 00 fc 15 e2 c1	18c1	: 21 22 00 dc 18 fc 00 99 2c	1bc1	: d1 1b 1c 01 87 43 48 aa 51
15c9	: 00 99 22 11 3e 54 4f 20 45	18c9	: 22 11 3e 43 48 41 4e 47 c2	1bc9	: 35 36 2c 58 ab 34 38 00 6d
15d1	: 45 58 41 4d 49 4e 45 20 99	18d1	: 45 20 54 4f 3a 20 20 05 55	1bd1	: d9 1b 1d 01 8d 37 30 00 f3
15d9	: 43 48 45 53 54 53 20 3f db	18d9	: 22 3b 00 f5 18 fd 00 81 cc	1bd9	: 1a 1c 1e 01 99 22 11 3e 15
15e1	: 22 3b 3a 8d 32 31 34 3a d3	18e1	: 54 b2 30 a4 36 3a 9e 32 43	1be1	: 48 4f 57 20 4d 55 43 48 c8
15e9	: 8b 58 b2 30 a7 97 43 48 28	18e9	: 31 31 38 2c 31 31 2c 31 f8	1be9	: 20 53 50 45 4c 4c 50 4f 77
15f1	: aa 36 39 2c 30 3a 89 32 ea	18f1	: 31 aa 54 00 0d 19 fe 00 22	1bf1	: 49 4e 54 53 20 22 3b c2 66
15f9	: 32 38 00 0b 18 e3 00 97 5a	18f9	: 99 52 41 24 28 54 29 2c b2	1bf8	: 28 43 48 aa 35 32 29 ac 0d
1601	: 43 48 aa 38 39 2c 32 35 02	1901	: 22 8f 28 22 54 22 29 05 46	1c01	: 32 35 36 aa c2 28 43 48 bc
1609	: 35 00 13 16 e4 00 8d 37 b9	1909	: 22 3a 82 00 1f 18 ff 00 a4	1c09	: aa 35 33 29 3a 9e 32 31 0c
1611	: 30 00 4f 16 e5 00 99 22 e1	1911	: 99 22 9f 3e 22 3b 3a 97 7f	1c11	: 31 38 2c 32 31 2c 31 33 4f
1619	: 3e 45 4e 54 45 52 20 4c 18	1918	: 32 30 34 2c 30 00 32 19 f4	1c19	: 00 38 1c 1f 01 85 53 50 e2
1621	: 45 58 45 4c 20 4f 48 20 42	1921	: 00 01 a1 58 24 3a 8b 58 08	1c21	: 24 3a 53 50 b2 c5 28 53 0b
1629	: 43 48 41 52 41 43 54 45 35	1828	: 24 b2 22 22 a7 32 35 36 c1	1c28	: 50 24 29 3a 8b 53 50 b3 18
1631	: 52 20 3a 20 20 22 3b c2 ac	1931	: 00 4d 19 01 01 58 b2 c8 8a	1c31	: 30 a7 53 50 b2 30 00 4d 5b
1639	: 28 43 48 aa 33 32 29 ac 2d	1939	: 28 58 24 29 3a 8b 58 b3 84	1c39	: 1c 20 01 8b 53 50 b1 39 08
1641	: 32 35 36 aa c2 28 43 48 fc	1941	: 34 38 00 58 b1 35 34 a7 ad	1c41	: 39 39 39 a7 53 50 b2 39 4c
1649	: aa 33 33 28 3b 00 7a 18 49	1949	: 32 35 36 00 69 19 02 01 0d	1c49	: 39 39 39 00 71 1c 21 01 0f
1651	: e6 00 9e 32 31 31 38 2c fb	1951	: 97 43 48 aa 35 37 2c 58 80	1c51	: 97 43 48 aa 35 32 2c b5 f2
1659	: 32 38 2c 31 32 3a 85 4c 7c	1958	: ab 34 38 3a 97 32 30 34 a8	1c58	: 28 53 50 ad 32 35 36 29 ed
1661	: 24 3a 4c b2 c5 28 4c 24 23	1961	: 2c 31 3a 99 22 20 22 00 95	1c61	: 3a 97 43 48 aa 35 33 2c ba
1669	: 29 3a 8b 4c b1 39 39 29 58	1969	: 8c 19 03 01 8d 37 30 3a 2b	1c69	: 53 50 20 af 32 35 35 00 84
1671	: 39 a7 4c b2 39 39 38 39 9c	1971	: 8b c2 28 43 48 aa 35 36 eb	1c71	: 95 1c 22 01 97 43 48 aa c7
1679	: 00 9c 16 e7 00 97 43 48 a4	1979	: 29 b3 31 b0 c2 28 43 48 e9	1c79	: 35 34 2c b5 28 53 50 ad 44
1681	: aa 33 32 c2 b5 28 4c ad 00	1981	: aa 35 38 29 c1 34 a7 31 38	1c81	: 32 35 36 29 3a 97 43 48 ff
1689	: 32 35 36 29 3a 97 43 48 07	1989	: 31 34 00 85 19 04 01 88 50	1c89	: aa 35 35 2c 53 50 20 af 38
1691	: aa 33 33 2c 4c 20 af 32 10	1991	: 32 38 35 00 b2 19 05 01 36	1c91	: 32 35 35 00 9e 1c 23 01 05
1699	: 35 35 00 be 16 e8 00 97 19	1999	: 8b c2 28 43 48 aa 36 34 13	1c99	: 89 31 31 34 00 a8 1c 2c a4
16a1	: 43 48 aa 33 34 2c b5 28 e5	19a1	: aa 4d 28 b1 39 a7 97 43 28	1ca1	: 01 8f 2d 2d 2d 2d 2d 00 4c
16a9	: 4c ad 32 35 38 29 3a 97 c4	18a8	: 48 aa 38 34 aa ad 2c 39 93	1ca9	: bb 1c 2d 01 8f 20 57 45 c0
16b1	: 43 48 aa 33 35 2c 4c 20 50	19b1	: 00 e1 19 08 01 99 22 20 4f	1eb1	: 41 50 4f 4e 20 53 48 4f 14
16b9	: af 32 35 35 00 d8 16 e8 68	19b9	: 22 c2 28 43 48 aa 36 34 ca	1eb9	: 50 00 c8 1c 2e 01 8f 2d c2
16c1	: 00 8d 37 30 3a 4e 24 b2 88	18c1	: aa 4d 29 22 9d 9d 9d 9d 19	1cc1	: 2d 2d 2d 2d 00 ce 1c 2f bb
16c9	: 22 30 30 30 30 30 30 30 bb	19c8	: 22 3b 3a 85 58 24 3a 58 08	1cc9	: 01 8d 37 30 00 f4 1c 30 dd
16d1	: 30 30 30 30 30 22 00 f9 34	18d1	: b2 c5 28 58 24 29 3a 8b 07	1cd1	: 01 99 22 11 9f 3e 48 4e f7
16d9	: 16 ea 00 85 22 11 3e 48 49	19d9	: 58 b1 39 a7 58 b2 38 00 4d	1cd9	: 53 45 52 54 20 54 48 45 3e
16e1	: 4f 57 20 4d 55 43 48 20 5e	18e1	: f2 19 07 01 97 43 48 aa 4c	1ce1	: 20 43 48 41 52 41 43 54 c2
16e9	: 45 58 50 45 52 49 45 4e 38	19e9	: 36 34 aa 4d 2c 58 3a 8e 19	1ce9	: 45 52 20 44 49 53 4b 3a b9
16f1	: 43 45 20 22 3b 45 24 00 92	19f1	: 00 0c 1a 08 01 8b 58 b3 b4	1cf1	: 22 3b 00 0d 1d 31 01 97 01
16f9	: 0c 17 0b 00 45 24 b2 c8 80	19f9	: 30 a7 58 b2 30 3a 87 43 23	1cf8	: 32 30 34 2c 30 3a 97 31 6c
1701	: 28 4e 24 aa 45 24 2c 31 37	1a01	: 48 aa 38 34 aa 4d 2c 58 28	1d01	: 39 38 2c 30 3a 92 31 39 d7
1709	: 32 29 00 35 17 0c 00 81 52	1a09	: 3a 8e 00 2e 1a 08 01 99 71	1d09	: 98 2c 31 00 1d 1d 32 01 29
1711	: 54 b2 30 a4 31 31 3a 97 14	1a11	: 22 3e 48 4f 57 20 4d 55 a5	1d11	: 37 32 30 34 2c 31 3a 98 bc
1719	: 43 48 aa 32 30 aa 54 2c 73	1a19	: 43 48 20 53 4f 52 43 2e a1	1d19	: 99 20 22 00 39 1d 33 01 1f
1721	: c8 28 ca 28 45 24 2c 54 82	1a21	: 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47 e1	1d21	: 97 32 31 36 39 2c 36 35 1d
1729	: aa 31 2c 31 28 29 ad 34 90	1a29	: 45 20 22 3b 00 3b 1a 0a c5	1d29	: 3a 97 32 32 30 34 2c 31 b9
1731	: 38 3a 82 00 72 17 ed 00 bf	1a31	: 01 4d b2 30 3a 8d 32 38 d1	1d31	: 39 33 3a 97 32 2c 30 00 cb
1739	: 8d 37 30 3a 99 22 11 3e 21	1a38	: 31 00 5e 1a 08 01 99 22 a9	1d38	: 43 1d 34 01 9e 32 31 34 e1
1741	: 48 4f 57 20 4d 55 43 48 28	1a41	: 11 3e 48 4f 57 20 4d 55 c4	1d41	: 35 00 50 1d 35 01 84 31 fe
1748	: 20 48 48 54 53 2f 43 4f c5	1a49	: 43 48 20 43 4f 4e 4a 2e 0e	1d49	: 35 2c 41 2c 42 24 00 5d 6a
1751	: 4e 44 48 54 49 4f 4e 20 27	1a51	: 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47 11	1d51	: 1d 38 01 8b 41 b2 30 a7 f5
1759	: 20 22 3b c2 28 43 48 aa c5	1a58	: 45 20 22 3b 00 8b 1a 0c 7a		
1761	: 34 38 29 ac 32 35 38 aa 8e	1a61	: 01 4d b2 31 3a 8d 32 36 21		
1769	: c2 28 43 48 aa 34 39 29 9d	1a69	: 31 00 8e 1a 0d 01 89 22 05		
1771	: 0c 88 17 ee 00 9e 32 31 78	1a71	: 11 3e 48 4f 57 20 4d 55 f4		
1778	: 31 38 2c 32 35 2c 31 33 fb	1a79	: 43 48 20 4d 41 47 48 2e 82		
1781	: 3a 85 45 24 00 a1 17 ef 9d	1a81	: 4b 4e 4f 57 4c 45 44 47 41		

Bitte verwenden Sie den MSE zum Eingeben des Programms

1d59 : 33 32 30 00 75 1d 37 01 d1
 1d81 : 99 22 11 3e 44 49 53 4b 8a
 1d69 : 20 45 52 52 4f 52 23 22 83
 1d71 : 3b 41 3b 00 8e 1d 38 01 d0
 1d79 : 97 32 30 34 2c 30 3a 97 18
 1d81 : 31 39 38 2c 30 3a 92 31 64
 1d89 : 39 38 2c 31 00 a3 1d 39 14
 1d91 : 01 97 32 30 34 2c 31 3a ce
 1d99 : 99 22 20 22 3a 89 31 31 a7
 1da1 : 34 00 ab 1d 40 01 8d 37 15
 1da9 : 30 00 c5 1d 41 01 99 22 b5
 1db1 : 11 3e 45 51 55 49 50 50 de
 1db9 : 49 4e 47 20 4e 4f 57 2e 18
 1dc1 : 2e 2e 22 00 e1 1d 42 01 a1
 1dc9 : 81 54 b2 31 a4 31 32 37 52
 1dd1 : 3a 97 34 39 31 35 31 aa e2
 1dd9 : 54 2c 32 35 35 3a 82 00 a6
 1de1 : fd 1d 43 01 99 22 11 3e c9
 1de9 : 44 45 4c 45 54 49 4e 47 e3
 1df1 : 20 4f 4c 44 20 53 48 4f b1
 1df9 : 50 2e 22 00 0e 1e 44 01 ce
 1e01 : 98 31 35 2c 22 53 3a 4e 47
 1e09 : 4d 30 41 22 00 1a 1e 45 d7

1e11 : 01 98 31 35 2c 22 49 22 8f
 1e19 : 00 34 1e 46 01 99 22 11 0b
 1e21 : 3e 57 52 49 54 49 4e 47 20
 1e29 : 20 4e 45 57 20 4f 4e 45 ed
 1e31 : 2e 22 00 42 1e 47 01 9e 16
 1e39 : 32 31 37 37 3a 8a 31 31 d8
 1e41 : 00 48 1e 48 01 3a 00 57 87
 1e49 : 1e 4a 01 8f 20 53 41 56 0d
 1e51 : 45 20 4f 46 46 00 5d 1e 59
 1e59 : 4b 01 3a 00 85 1e 4c 01 2e
 1e61 : 8d 37 30 00 88 1e 4d 01 47
 1e69 : 99 22 11 9f 3e 44 45 4c ff
 1e71 : 45 54 49 4e 47 20 4f 4c 48
 1e79 : 44 20 43 48 41 52 41 43 d9
 1e81 : 54 45 52 53 2e 22 00 99 9e
 1e89 : 1e 4e 01 98 31 35 2c 22 d3
 1e91 : 53 3a 4e 4d 30 30 22 00 4c
 1e99 : a5 1e 4f 01 98 31 35 2c 82
 1ea1 : 22 49 22 00 bf 1e 50 01 21
 1ea9 : 99 22 11 3e 53 41 56 49 8b
 1eb1 : 4e 47 20 4e 45 57 20 4f a3
 1eb9 : 4e 45 53 2e 22 00 db 1e 12
 1ec1 : 51 01 97 32 31 36 39 2c c1

1ec9 : 34 38 3a 97 32 32 30 34 79
 1ed1 : 2c 32 30 30 3a 97 32 2c aa
 1ed9 : 30 00 e5 1e 52 01 9e 32 53
 1ee1 : 31 37 37 00 f2 1e 53 01 eb
 1ee9 : 84 31 35 2c 41 2c 42 24 a0
 1ef1 : 00 06 1f 54 01 8b 41 b2 1e
 1ef9 : 30 a7 a0 31 35 3a 9e 36 57
 1f01 : 34 37 33 38 00 1e 1f 55 bd
 1f09 : 01 99 22 11 3e 44 49 53 53
 1f11 : 4b 20 45 52 52 4f 52 23 37
 1f19 : 22 3b 41 3b 00 43 1f 56 d4
 1f21 : 01 97 32 30 34 2c 30 3a 5a
 1f29 : 97 31 39 38 2c 30 3a 92 01
 1f31 : 31 39 38 2c 31 3a 97 32 3a
 1f39 : 30 34 2c 31 3a 99 22 20 ee
 1f41 : 22 00 4c 1f 57 01 89 31 60
 1f49 : 31 34 00 00 00 9a 00 00 89

Ende des Bard's Tale Editors, mit dem man seine Charaktere verbessern kann.

The Pawn

Dieses Adventure ist seit einem halben Jahr ein echter Dauerbrenner. Markus Klose aus Osnabrück hat es aber schon recht weit gelöst und kann einige wichtige Hinweise geben. Die Karten zu The Pawn stammen von Juliana Kubusch und Thomas Vesper aus Rosental (Eure Idee ist zwar gut,

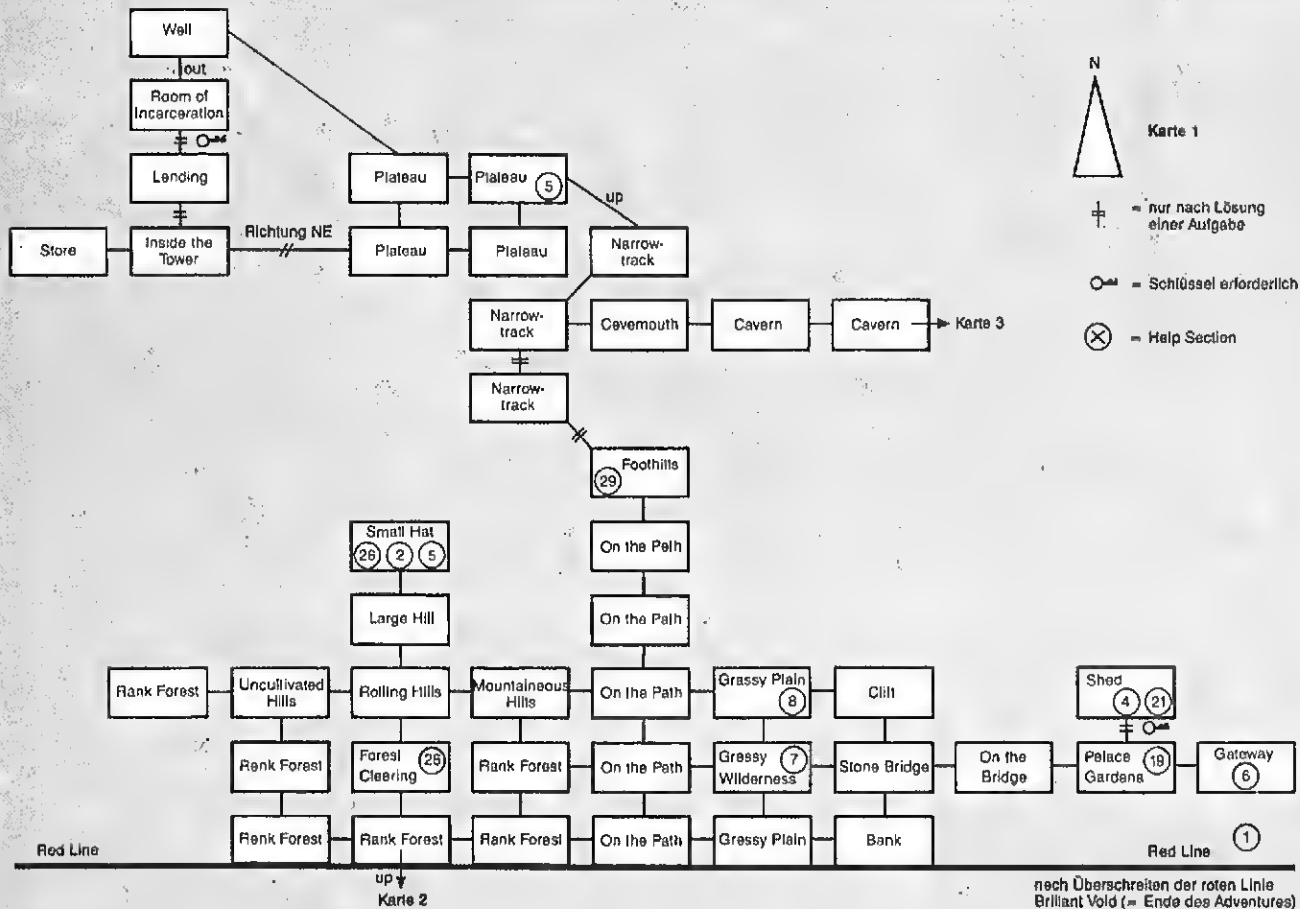
nimmt dem Spieler aber einen Teil des Spielreizes).

1. Wenn man die Fehler im Listing im Computerraum behebt, kann man ohne zu sterben weiterspielen. Egal was man macht, es passiert nichts. Wenn man das Listing nochmal auf die gleiche Art und Weise bearbeitet, hebt sich der Effekt wieder auf und man kann wieder sterben.

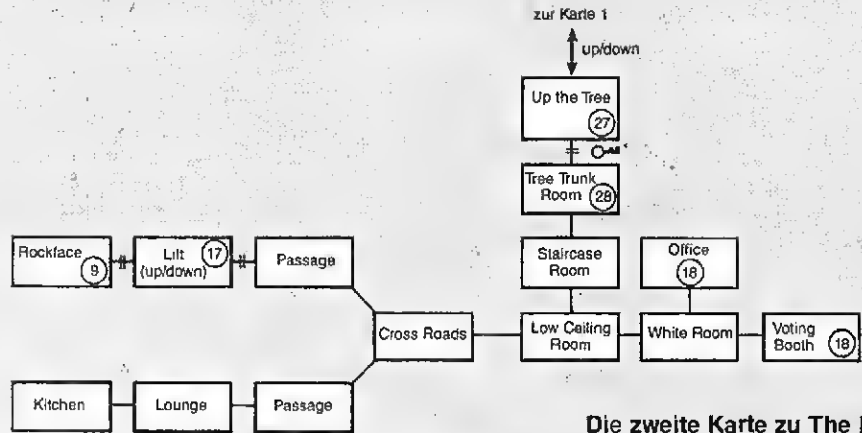
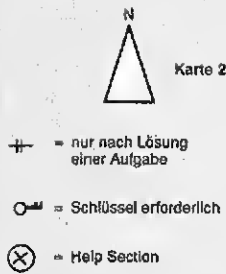
2. Hinter der Tür im Eisturm befindet sich die von Kronos gefangengehaltene Prinzessin.

3. Am »Lava River« in der Höhle sollte man alles niederlegen, was man bei sich führt und dann zweimal nach oben gehen. Im »Riverside Chamber« zerstört man die brüchige Wand. Der Fluß schwemmt einen nun in den Corridor. Wenn man dann nach Osten

geht, befindet man sich wieder beim »Lava River«, der durch das Wasser erkaltet ist, wodurch man ihn überqueren kann. Man nimmt erst alle Gegenstände und geht dann nach Norden. Dort bewegt man die »Pedestal«, woraufhin sich eine Nische öffnet, in der der »blue Key« liegt. Dies ist der Schlüssel zum Tresor, in dem sich ein Stimmzettel befindet. Um zu wählen, braucht man



Die erste Karte zum Adventure The Pawn



Die zweite Karte zu The Pawn

ihn nur in eine der Urnen im Wahlraum zu legen (am besten in die große, denn das gibt mehr Punkte). Damit hat man dann für (large box) oder gegen (small box) Gringo gestimmt.

Mit dem »blue key« läßt sich aber auch die Tür im Eisturm öffnen, aber der Schlüssel verschwindet nach einmaligem Gebrauch! Man sollte sich entscheiden, ob man wählt oder die Prinzessin rettet.

4. Am Drachen kommt man

folgendermaßen vorbei: Da er hungrig und kurzichtig ist, benutzt man das Licht, um ihm die »Shades« zu zeigen (darin verstecken sich die Hobbits). Während der Drache sich nun über die Hobbits hermacht, kann man ungehindert gehen.

Um wieder herauszukommen, zieht man Kronos Gewänder an und schmiert sich den Staub vom Schrank in die Haare. Man muß aber die »Spikey Boots« bei sich tragen. Dann glaubt der Drache, man

sei Kronos und man kann unbehehelligt vorbei.

Aber auch Markus hat noch Fragen:

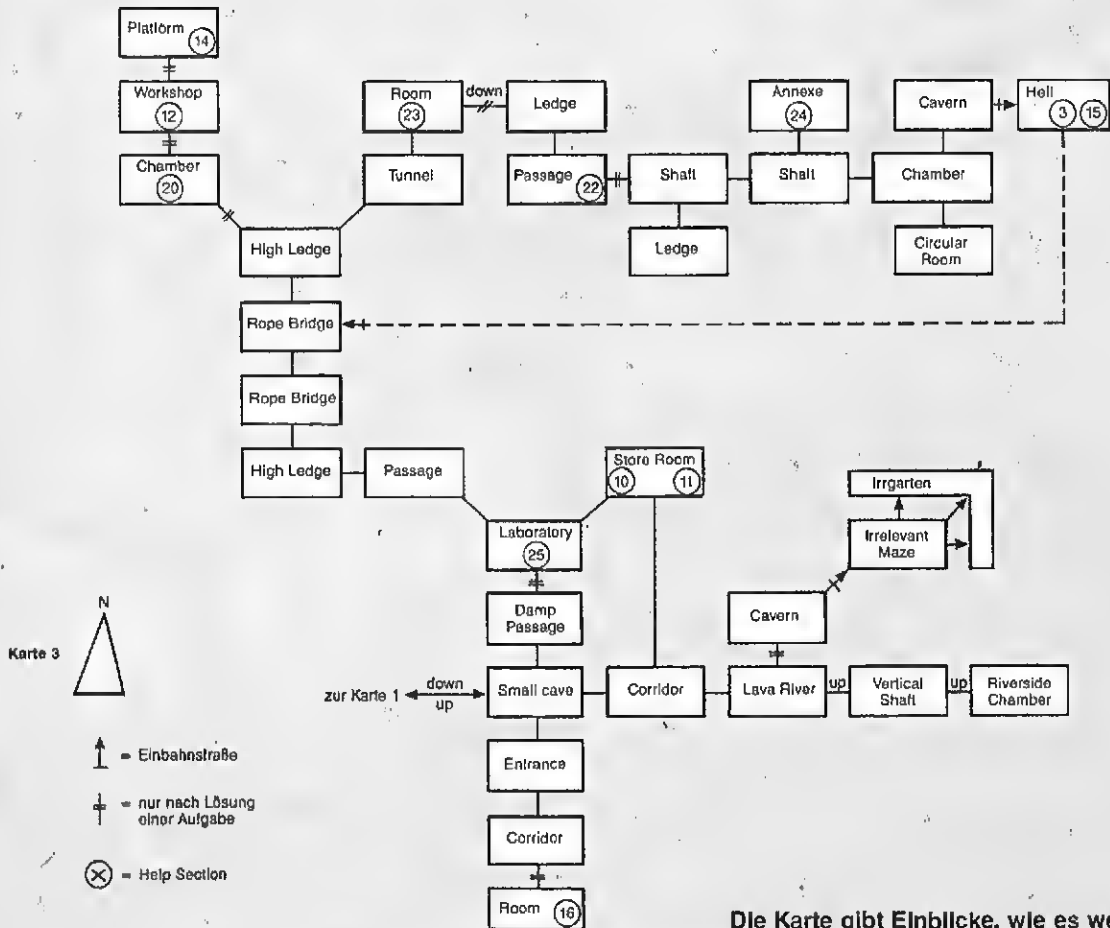
- Gibt es eine Möglichkeit, an der Palastwache vorbeizukommen, ohne den Brief vorzuzeigen?

- Wie kann ich Kronos »Platform« benutzen, ohne den Trick mit dem Listing zu verwenden?

- Was hat es mit dem Wasserfall in der »Brilliant Void« auf sich?

- Wie können die Bäume gesunden?

Soweit die Tips von Markus. Hat irgendwer The Pawn schon vollständig gelöst? Ich suche noch immer nach einer Hilfe, wie man das Armband endgültig loswird, um über die rote Linie gehen zu können. Wer weiß, wie es geht, soll doch einfach an Hallo Freaks schreiben. Ich werde den Tip so schnell wie möglich veröffentlichen.



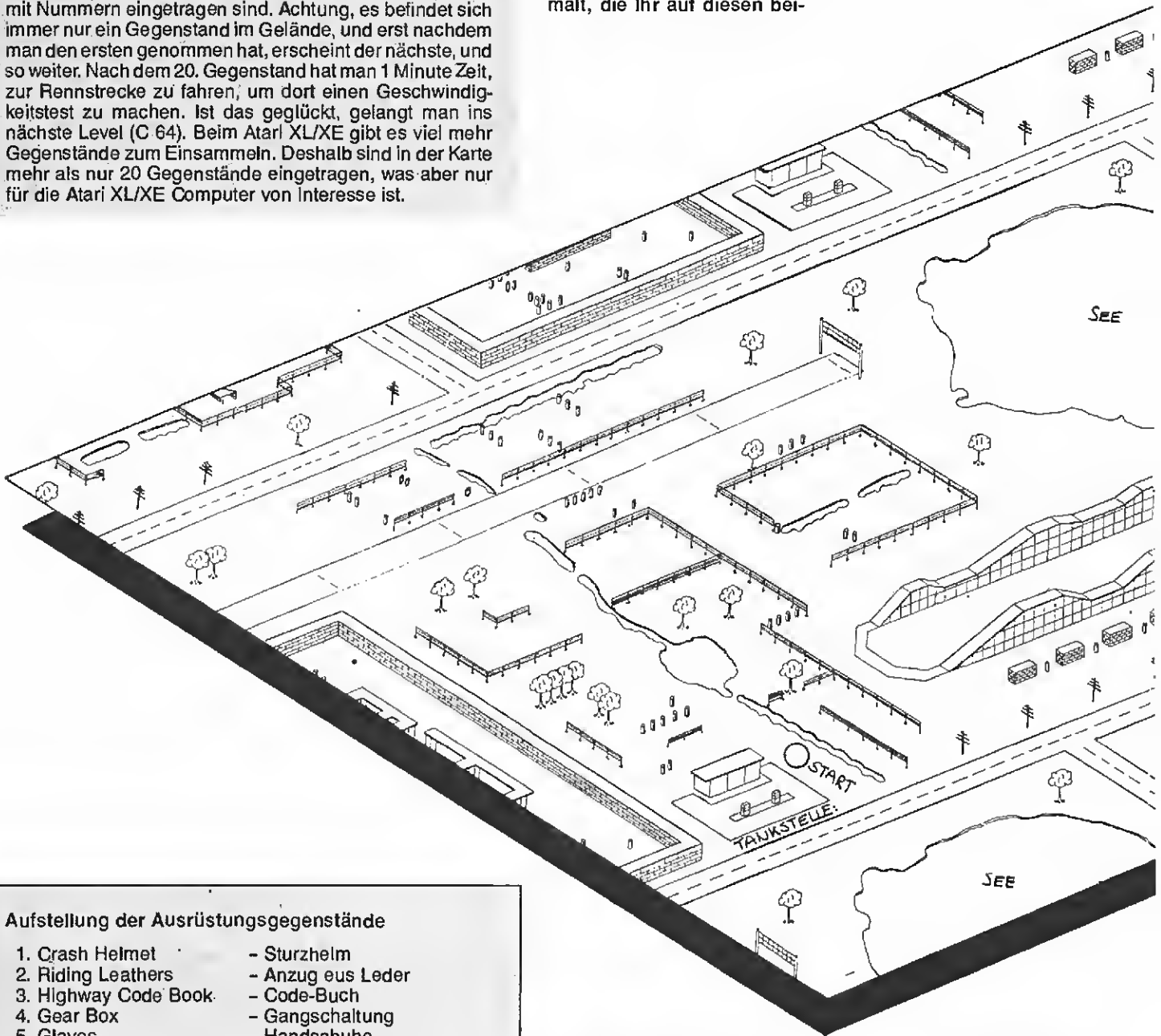
Die Karte gibt Einblicke, wie es weitergeht

ACTIONBIKER

Ziel dieses Spieles ist es, mit Ihrem Motorrad ein Gelände mit eingebauten Hindernissen abzufahren und dabei einige Gegenstände aufzusammeln, mit denen Sie Ihr Motorrad immer besser ausrüsten können. Um das Finden der Ausrüstungsgegenstände zu erleichtern, sehen Sie unten einen genauen Lageplan, in dem alle Gegenstände mit Nummern eingetragen sind. Achtung, es befindet sich immer nur ein Gegenstand im Gelände, und erst nachdem man den ersten genommen hat, erscheint der nächste, und so weiter. Nach dem 20. Gegenstand hat man 1 Minute Zeit, zur Rennstrecke zu fahren, um dort einen Geschwindigkeitstest zu machen. Ist das geglückt, gelangt man ins nächste Level (C 64). Beim Atari XL/XE gibt es viel mehr Gegenstände zum Einsammeln. Deshalb sind in der Karte mehr als nur 20 Gegenstände eingetragen, was aber nur für die Atari XL/XE Computer von Interesse ist.

Es ist immer sehr schwer, Tips zu einem Action-Spiel zu geben. Dietmar Hinteregger aus Landskron in Österreich hat aber einen tollen Weg gefunden. Er hat die große Übersichtskarte gemalt, die Ihr auf diesen bei-

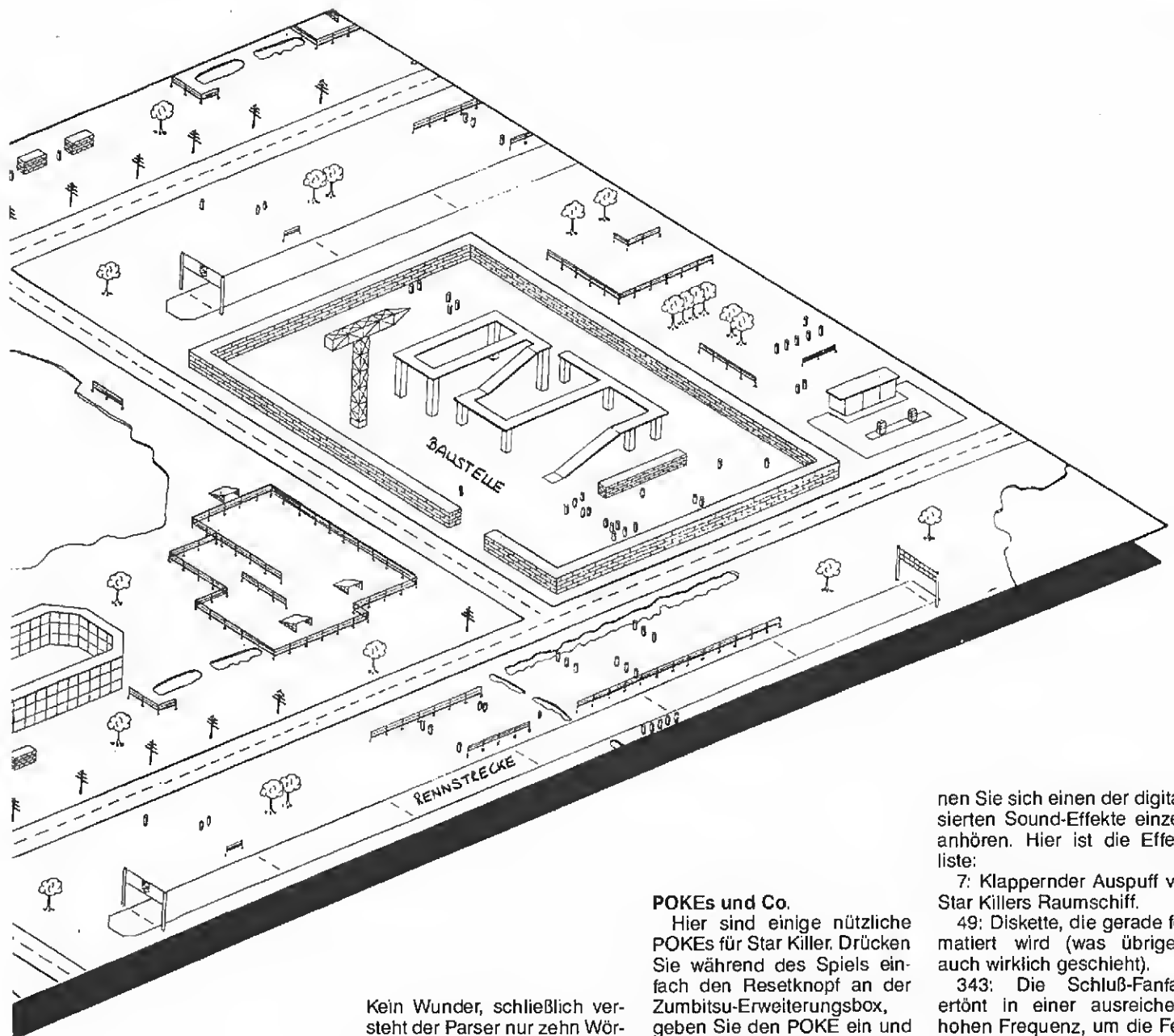
den Seiten seht. So habt Ihr einen Überblick, was alles auf Euch zukommt.



Aufstellung der Ausrüstungsgegenstände

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Crash Helmet | - Sturzhelm |
| 2. Riding Leathers | - Anzug aus Leder |
| 3. Highway Code Book | - Code-Buch |
| 4. Gear Box | - Gangschaltung |
| 5. Gloves | - Handschuhe |
| 6. Headlamp | - Kopflampe |
| 7. Patrol Gauge | - Benzinanzeige |
| 8. Large Fuel Tank | - großer Tank |
| 9. Tool Box | - Werkzeugkasten |
| 10. Mudguards | - Kotschützer |
| 11. Sunglassis | - Sonnenbrille |
| 12. Feirin | - Rennverbau |
| 13. Can of Pop | - " |
| 14. Visor | - Visier |
| 15. Exhausted Pipe | - Auspuffrohr |
| 16. Power Brakes | - Superbremsen |
| 17. Speedometer | - Geschwindigkeitsmesser |
| 18. Brake Lamp | - Bremslicht |

- | | |
|-------------------|---------------|
| 19. Oil Can | - Ölkanne |
| 20. Turbo Charger | - Turbo |
| C64-Ende | |
| 21. Cooling Fins | - Kühlrippen |
| 22. Indicators | - Anzeigen |
| 23. Mirror | - Rückspiegel |
| 24. Two Tone Horn | - Zweitonhupe |
| 25. | - |
| | - |



Star Killer

Das beliebte Programm »Star Killer« dürften die meisten Leser noch kennen. Wir testeten es vor einem halben Jahr in unserem letzten Spiele-Sonderheft. Diverse Leser waren so freundlich, uns einige nützliche Tips zu Star Killer zu schicken. Wir wollen Euch diese Hinweise natürlich nicht vorenthalten, möchten aber darauf hinweisen, daß sie nur bei der Zumbitsu-Version funktionieren!

Die Adventure-Sequenz

Was, Sie haben das Abenteuer-Spiel noch nicht gelöst?

Kein Wunder, schließlich versteht der Parser nur zehn Wörter. Die Wortschatzliste in der Anleitung ist natürlich falsch – um den Schwierigkeitsgrad zu steigern.

Viele Leute hängen in Dr. Bobos Labor fest (beachten Sie bitte auch die Karte). In Star Killers Raumschiff kann man ganz einfach gelangen, indem man die Prinzessin küßt, die sich dann in einen Frosch verwandelt. Jetzt gibt man »Frog, give me the transmitter« ein, woraufhin der Frosch seine Zunge ausrollt, auf der sich ein roter und ein grüner Knopf befinden. Berühren Sie bitte nicht den roten Knopf, denn sonst verwandelt sich der Frosch in einen Spiele-Tester! Drücken Sie den grünen Knopf, gelangen Sie in Raum 3 (Brücke).

POKES und Co.

Hier sind einige nützliche POKES für Star Killer. Drücken Sie während des Spiels einfach den Resetknopf an der Zumbitsu-Erweiterungsbox, geben Sie den POKE ein und starten Sie das Spiel wieder mit SYS 46130.

POKE 27652,X: Farbe des Star-Killer-Sprites

POKE 64738,0: Das Laufwerk spuckt die Diskette aus (Vorsicht, in Deckung gehen!)

POKE 33885,2: Man kommt sofort in die End-Sequenz, bei der der Monitor implodiert. Bitte Feuerlöscher bereithalten.

POKE 00000,1: Das Programm springt zur geheimen Walfisch-Sequenz (vorausgesetzt, Sie haben den Boborola-Co-Prozessor in den Zumbitsu-Computer eingesetzt, der zur Berechnung der dreidimensionalen Walfisch-Vektoren benötigt wird.

POKE 12345,X: Je nachdem, welchen Wert X hat, kön-

nen Sie sich einen der digitalisierten Sound-Effekte einzeln anhören. Hier ist die Effektliste:

7: Klappernder Auspuff von Star Killers Raumschiff.

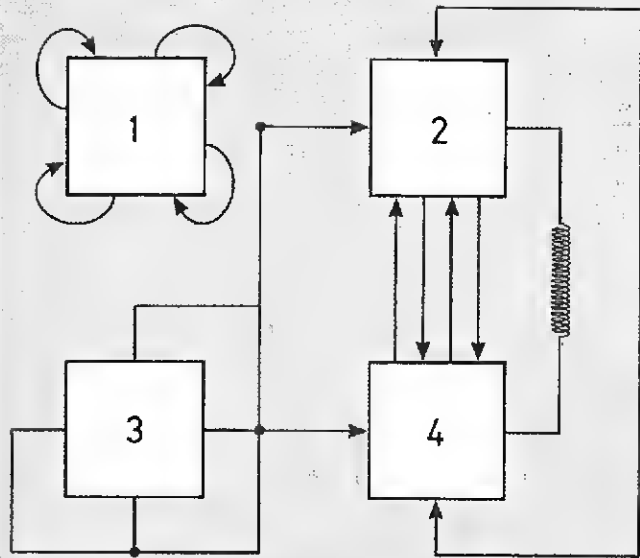
49: Diskette, die gerade formatiert wird (was übrigens auch wirklich geschieht).

343: Die Schluß-Fanfare ertönt in einer ausreichend hohen Frequenz, um die Fensterscheiben der gesamten Nachbarschaft zerspringen zu lassen.

2401: Sprachausgabel Die beiden Androiden raunen: »Keinen Schritt weiter, Erdling, sonst destabilisieren wir deinen Neutrino-Haushalt mit unserem Labamba-Strahler!«

Cheat-Modus

Hätten Sie gedacht, daß es bei Star Killer einen Cheat-Modus gibt, der Ihnen unendlich viele Leben beschert? Nein? Macht nichts, wir auch nicht. Aber wie uns Dr. Bobo glaubhaft versicherte, kann man diesen schönen Zustand ganz einfach erreichen. Sie müssen nur folgende Tasten gleichzeitig (!) mit der linken Hand drücken, wenn das Titeldbild erscheint: Q, I, A, D, F, H, J,



- 1 = Doktor Bobos Labor
- 2 = Star Killers Schiff: Androiden-Abstellkammer
- 3 = Star Killers Schiff: Brücke
- 4 = Star Killers Schiff: Touristenklasse-Abteil

Legende:

- Da geht's tang
- ⊕ Zufallsgenerator
- ⌘ Raum-Zeit-Dimensions-Falte

Mit dieser Karte bereitet Star Kitter keine Probleme mehr

Sie den Geheim-Code für unendlich viele Leben eingeben können. Diese Zahl ermitteln Sie wie folgt: Die beste Punktezahl aus der High-Score-Liste nehmen, daraus die Quadratwurzel ziehen, die nächst kleinere Primzahl suchen, sie mit der Anzahl der Gegner im siebten Level der Action-Sequenz multiplizieren

und schließlich davon die Speicherkapazität des Zumbitsu-Computers (in KByte) abziehen. Kommt ein Wert heraus, der kleiner als 0 ist, dann müssen Sie noch die Anzahl der Seiten des Star-Killer-Handbuchs (japanische Ausgabe, Version 4.2) dazu addieren.

L, X, B, N und M. Mit der rechten Hand muß der Joystick gleichzeitig sehr schnell hin

und her bewegt werden. Nun wird der Bildschirm für einen Moment lang schwarz, in dem

Leather Goddesses of Phobos

Mit **Leather Goddesses of Phobos** landete Infocom im letzten Jahr einen vielbeachteten Adventure-Hit. Hier kommen weiterführende Tips von Harald Sigmund aus Dielkirchen:

Um es gleich vorwegzunehmen: Dies ist keine komplette Lösung für das Infocom Adventure »Leather Goddesses of Phobos«. Etwa drei Viertel habe ich gelöst, doch jetzt hänge ich absolut fest. Vielleicht kann mir irgendjemand weiterhelfen, bevor mich der Frust holt! Na ja, hier sind erst mal alle Lösungen und Tricks, die ich bisher herausgefunden habe:

1. Zuerst noch eine Anmerkung zur Mars-Karte: Die drei Ruinen werden, abhängig von der Reihenfolge, in der man sie besucht, als »ruin«, »other ruin« und »yet another ruin« bezeichnet. Den Marskanal zwischen Wattz-Upp Dock und Icy Dock mußte ich etwas kürzen, sonst wäre die Karte zu groß geworden. In Wirklichkeit ist er 20 Schauplätze lang.

2. Soweit ich bisher feststellen konnte, wird jeder tragbare Gegenstand benötigt, und zwar jeweils nur ein einziges Mal im ganzen Adventure. Einen gebrauchten Gegenstand kann man also getrost wegwerfen.

3. Am Anfang sollte man zuerst den Gents Room beziehungsweise den Ladies Room aufsuchen (welchen von beiden, muß jeder selbst entscheiden...), da das Adventure sonst gleich vorbei ist. Den Hocker (stool) unbedingt mitnehmen.

4. Alle Gegenstände aus der Zelle mitnehmen und Trent befreien. Das Stück Papier mit der Buchstabenmatrix enthält einen Hinweis, wie man an der Venusfliegenfalle auf der Venus vorbei kommt. In der Matrix sind die Bezeichnungen aller acht Einzelteile der Anti-Leather-Goddesses-Of-Phobos-Machine senkrecht, waagrecht, diagonal, vorwärts und rückwärts eingetragen. Streicht man sie alle heraus, ergeben die übrigen Buchstaben eben jenen Hinweis.

5. Um im »Closet« etwas zu sehen, muß man die Taschenlampe (flashlight) anschalten. Den Weidenkorb (wicker basket) erreicht man nur, wenn man sich auf den Hocker stellt.

6. Dem Vertreter (salesman) auf der Venus gibt man die Taschenlampe. Man erhält dann von ihm eine seltsame Maschine, einen T-Remover. Den »Jar of untangling cream« legt man in diese Maschine und wandelt ihn in einen »Jar of unangling cream« (man beachte das fehlende T) um. Mit der »entwinkelnden Creme« verwandelt man die Tochter von Mitre wieder in einen Menschen zurück (was

sie aber nicht lange bleibt!), wofür man vom König zum Dank einen 82-Grad-Winkel erhält.

7. Um in das Haus auf der Venus zu kommen, klopft man einfach an der Vorder- oder Hintertür an. Ein verrückter deutscher (!) Wissenschaftler öffnet dann und stellt mit Entzücken fest, daß man genau der Typ Versuchsperson ist, den er sich gewünscht hat. Man folgt ihm ins Labor und wirft die Schokolade (brown food) in den Käfig. Nachdem man sich nun im Körper des Gorillas befindet, nimmt man den Gummischlauch (rubber hose) und das Essen auf und verzehrt letzteres. Man wird davon so stark, daß man die Gitterstäbe des Käfigs verbiegen kann (aber bitte erst, wenn der Wissenschaftler gegangen ist!). Bevor man den roten Schalter bedient, muß entweder Trents Körper oder der eigene (oder beide) entfesselt werden. Unbedingt auch den Schlauch fallen lassen.

8. Das Bild mit der Katze zeigt man der Maus. Diese erschrickt dann so sehr, daß man sie fangen kann.

9. Den Frosch muß man - wie soll es auch anders sein - küssen. Das geht allerdings nur so: Lippen-Balsam auf die Lippen schmieren, Wäscheklammer (clothes pin) auf die Nase, Ohren zuhalten (oder cotton balls in die Ohren und Nase), Augen schließen und - smack! Die folgende Szene wird im

Lewd-Mode übrigens genauer beschrieben!

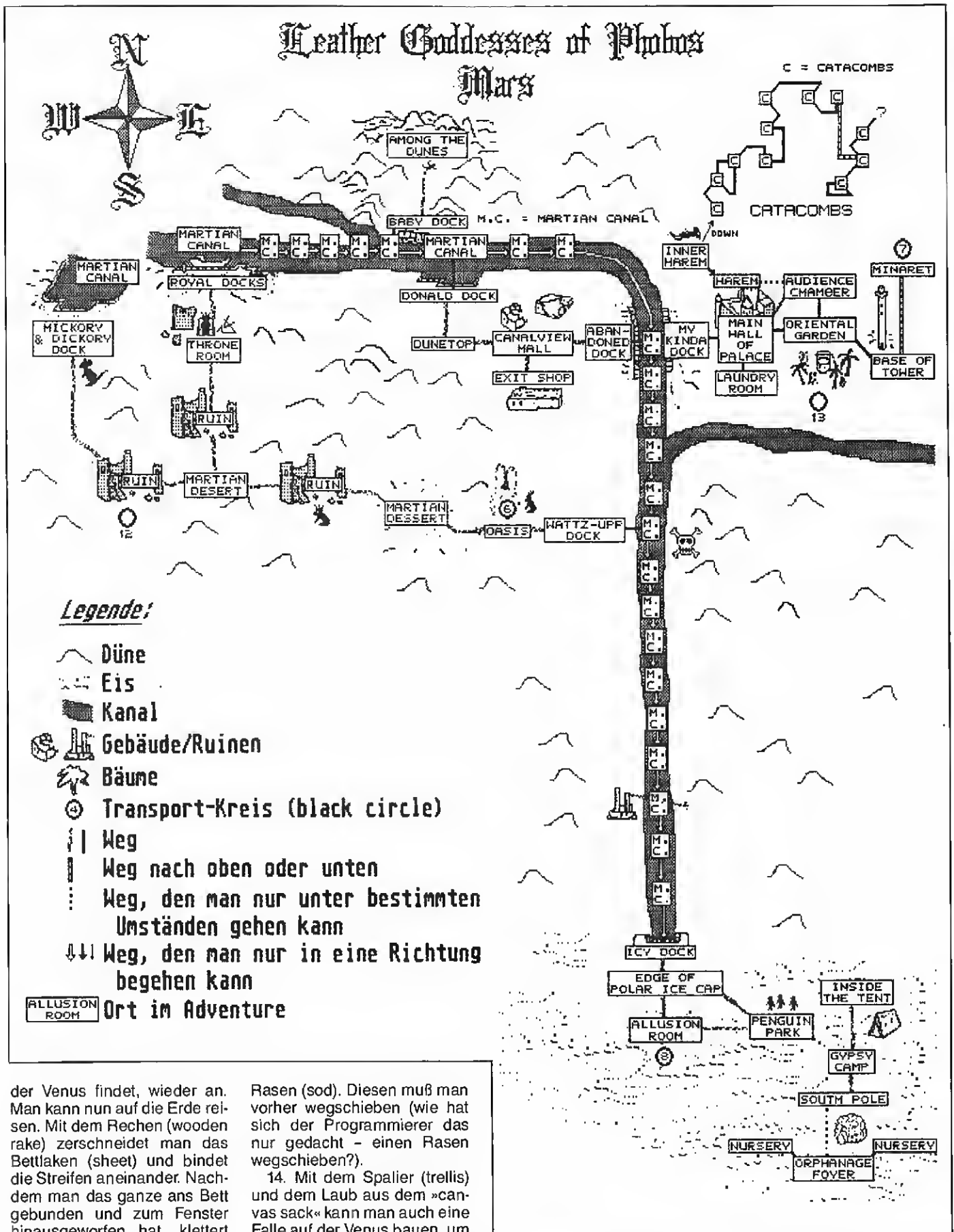
10. Der Kahn (barge) enthält zwei Kontrollknöpfe: einen orangenen Knopf, mit dem sich der Haltemagnet ein- und ausschalten läßt, und einen violetten, mit dem man die Geschwindigkeit verändern kann. Drückt man einmal den orangenen, legt das Schiff ab (weil der Haltemagnet jetzt aus ist). Nochmaliger Druck schaltet den Magneten zum Anlegen wieder an. Der violette Knopf muß vor der Kanalbiegung gedrückt werden. Der Kahn wird dann so schnell, daß er ans östliche Ufer getrieben wird, so daß man am My Kinda Dock anlegen kann.

11. Um die »secret message« zu decodieren, muß man bei jedem Buchstaben drei Buchstaben weit im Alphabet zurückgehen (aus L wird dann I, aus B wird Y etc.) und den ganzen Text rückwärts lesen. Die Zahl sollte man sich unbedingt merken.

12. Die Auflösung des Sultan-Rätsels heißt - Rätsel! Kein Witz, »Riddle« ist wirklich das Lösungswort. Wer wie ich stundenlang daran herumgeknebelt hat, der weiß, wie sehr die Umschreibung zutrifft! Beim Betreten des Harems die richtige Ehefrau auswählen (welche, steht in der secret message). Übrigens: Trent wird nicht gefressen.

13. Den weißen Kreis in der Oase streicht man mit der schwarzen Farbe, die man auf

Leather Goddesses of Phobos Mars



Legende:

- Düne
- Eis
- Kanal
- Gebäude/Ruinen
- Bäume
- Transport-Kreis (black circle)
- Weg
- Weg nach oben oder unten
- Weg, den man nur unter bestimmten Umständen gehen kann
- Weg, den man nur in eine Richtung begehen kann
- Ort im Adventure

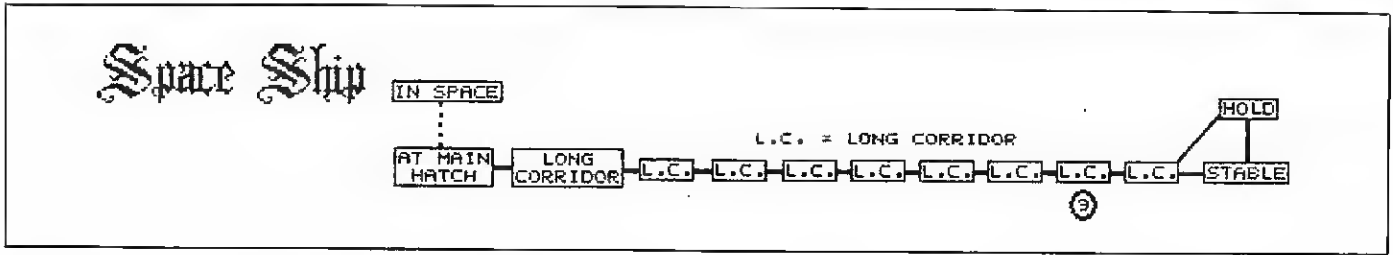
der Venus findet, wieder an. Man kann nun auf die Erde reisen. Mit dem Rechen (wooden rake) zerschneidet man das Bettlaken (sheet) und bindet die Streifen aneinander. Nachdem man das ganze ans Bett gebunden und zum Fenster hinausgeworfen hat, klettert Trent daran hinunter, um den Scheinwerfer zu holen. Keine Angst, er kommt nicht wirklich um! Der »black circle«, über den man die Erde verlassen kann, befindet sich unter dem

Rasen (sod). Diesen muß man vorher wegschieben (wie hat sich der Programmierer das nur gedacht - einen Rasen wegschieben?).

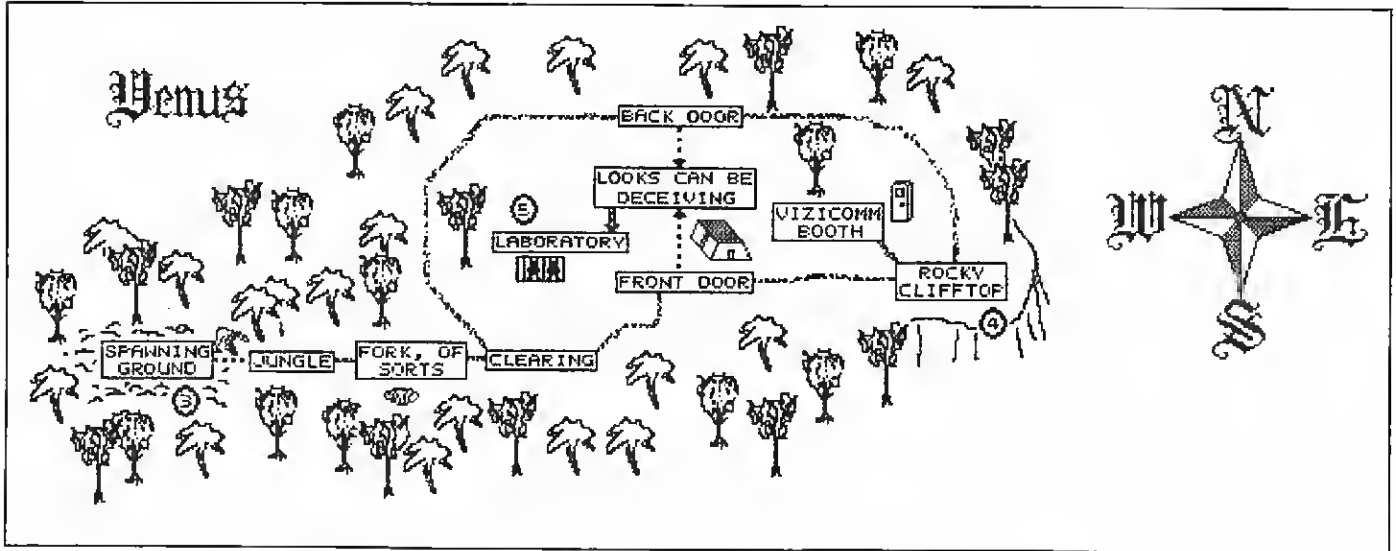
14. Mit dem Spalier (trellis) und dem Laub aus dem »canvas sack« kann man auch eine Falle auf der Venus bauen, um die Venusfliegenfalle zu fangen. Das Spalier auf das Loch legen und mit Laub abdecken. Danach braucht man das fleischfressende Ungetüm nur noch nach Osten zu locken...

15. Um an den Südpol zu gelangen, darf man keinesfalls mit dem Schiff fahren. Man durchkreuzt sonst einen garantiert tödlichen Energie-

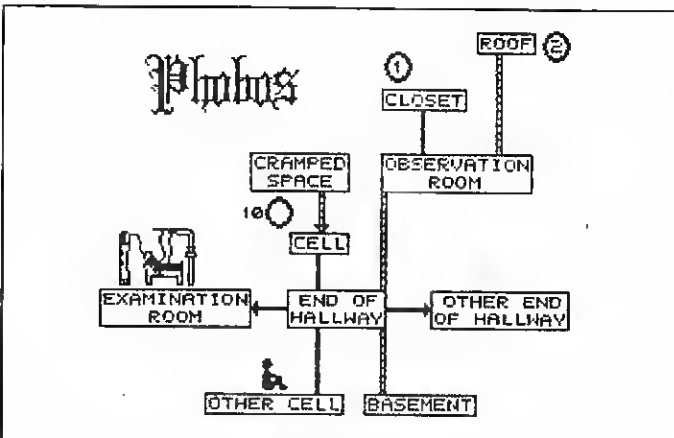
strahl. Um dennoch dorthin zu kommen, läßt man den Kahn alleine dorthin fahren (von außerhalb den orangenen Knopf drücken). Nach einiger



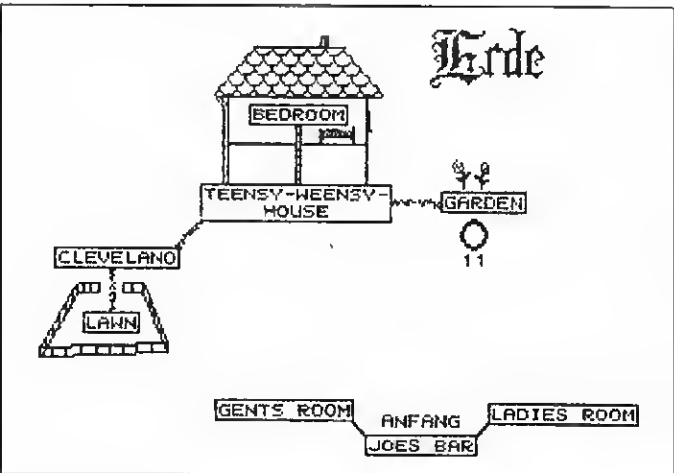
Birgt das Raumschiff noch weitere Geheimnisse?



Neben Mars und Erde ist die Venus der dritte Planet des Sonnensystems, den man im Laufe des Spiels besucht.



Phobos: Die Heimat der »Leather Goddesses«



Auf der Erde beginnt das Adventure

Zeit (etwa 25 Spielzüge) klettert man in den Brunnen (well) im Oriental Garden. Dort findet sich ein »black circle«, dessen Zielort das königliche Schiff ist.

16. Den Pinguinen gibt man das 10-Marsmid-Geldstück. Man erhält von ihnen dann eine 1-Marsmid-Münze, mit der man sich im Exit Shop einen »Exit« kaufen kann (es frage mich aber bitte keiner, wie man wieder dorthin kommen soll; das habe ich auch noch nicht rausgekriegt). Das Robot-Baby legt man in den Korb und deckt es mit der Wolldecke (blanket) zu. Nachdem es eingeschlafen ist, platziert man den Korb vor dem Iglu und wartet, bis die Frau herauskommt, das Baby nimmt, wieder hineingeht und vergißt, die Tür abzuschließen. Die Cotton Balls aus dem Iglu herauszuholen ist dann ein Kinderspiel. Nachdem man den »black circle« im »Allusion room« bestiegt, wird man auch bald feststellen, daß Trent nicht ertrunken ist...

17. Im Raumschiff habe ich bis jetzt noch nicht viel erreicht, lediglich, daß Trent von einer Granate zerfetzt wird. Wahrscheinlich kann man hier nur dann etwas Sinnvolles machen, wenn die Anti-Machine bereits fertig ist.

Für die Karte muß man folgendes wissen: Die Kreise mit den Zahlen geben Transporter an, die folgende Ziele haben:

Nr.	Zielort
1	jungle (Venus)
2	martian desert (Mars)
3	hold (Spaceship)
4	royal dock (Mars)
5	vizicomm booth (Venus)
6	Cleveland (Erde)
7	cramped space (Phobos)
8	Waltz-Upp Dock (Mars)
9	ruin oder My Kinda Dock (Mars)
10	main hall of palace (Mars)
11	end of hallway (Phobos)
12	basement (Phobos)
13	barge (Mars)

So, und jetzt kommen meine Fragen, auf die mir hoffentlich jemand Antwort geben kann:

1. Wie komme ich durch die Katakomben, ohne daß mich ein Alligator auffrisst?

2. Wie mache ich mit dem Hasen? Haben der Canvas Sack und das Tablett auch noch irgendeine Bedeutung?

3. Wie erreiche ich den Exit-Shop, nachdem ich von den Pinguinen die 1-Marsmid-Coin bekommen habe?

Hacker II

Bei erfolgreichen Spielen gibt es oft einen Nachfolger mit einer ähnlichen Thematik. Das ist nicht nur bei Fitmen der Fall, sondern auch bei Spielen. Bei Hacker II haben sich die Programmierer aber etwas völlig Neues einfalten lassen, wodurch sich ein völlig neuartiges Spiel ergeben hat. Die Tips und die Karte dazu stammen von Jörg Puffaldt aus Kehl.

Der Lageplan gibt Ihnen einen Überblick über den Militärkomplex. Die Zahlen geben die Nummer der Kameras an, die diese Stelle überwachen. Die gestrichelte Linie beschreibt die Runde des Wachmannes, wobei bei jeder Kamera angegeben ist, wann sie der Wächter passiert. An manchen Stellen kommt er zweimal vorbei. Eine Runde dauert genau 5 Minuten und der Ausgangspunkt ist Kamera 1. Wenn man sich die einzelnen Kameras genau ansieht, bemerkt man, daß die Kamera 28 kaputt ist. In diesem Raum ist man also genauso sicher wie im Ausgangspunkt, weil der Wächter nur den Gang überwacht, und die Zentrale

wegen des Defekts keine Einsicht in diesen Raum hat. Dort kann man also ausruhen, um zum Beispiel ein neues Videoband einzulegen. Das ist sehr wichtig, weil man bekanntlich mit ihm die Männer im Kontrollraum überlistet. Synchronisiert man das Band im Bypass-Modus mit der wirklichen Einspielung, sehen die Leute im Kontrollraum nur die Einspielung und man kann ungestört arbeiten.

Ziel des Spiels ist, den Microfilm mit der Bezeichnung »classified« aus dem Tresor zu holen und am Ausgang abzuliefern. Hierzu benötigt man eine achtstellige Zahlenkombination, deren Teile in vier Datenbanken verwahrt sind. Für die Datenbanken und den Tresor gibt es einen separaten Sicherheitsmonitor. Den Tresor kann man keinesfalls ungesehen öffnen, da er von 4 Kameras (32, 34, 36 und 38) gleichzeitig bewacht wird. Die Datenbanken stehen in den Räumen 31, 33, 35 und 37.

Man steuert den Roboter in einen Raum mit Datenbank oder Tresor nach Norden, so daß er die Vitrine direkt vor sich hat. Das geforderte MRU-Kommando heißt »ROA«, denn

es führt zur Aktivierung der »Remote Optical Analyser«. Jetzt muß man den Zugangscode eingeben (RED 7 ist vorgegeben, funktioniert aber nur bei einer Datenbank). Im File findet man zwei Ziffern für den Tresorcode, das nächste Passwort und einen Alarmschalter, den man ausschalten kann. Bei den Alarmschaltern muß aber unbedingt die richtige Reihenfolge (1 bis 4) eingehalten werden. Der erste Alarmschalter ist übrigens nicht bei der ersten Datenbank. Es empfiehlt sich daher, das Spiel zweimal zu spielen. Im ersten Durchgang besorgt man sich die Passwörter und notiert sie sich. Beim zweiten Mal besucht man die Datenbanken in der Reihenfolge, wie sie von den Alarmschaltern vorgeschrieben ist.

Im Klartext heißt das: Mit dem Code »RED 7« öffnet man File 1 im Raum 37. Hier findet man den Code »WHITE 6« für File 2 im Raum 35. Der dort enthaltene Code »BLUE 1« ist das Passwort für das dritte File im Raum 31, wo man schließlich den Code »WHITE 50« für das letzte File im Raum 39 findet.

Der Zusammenhang zwi-

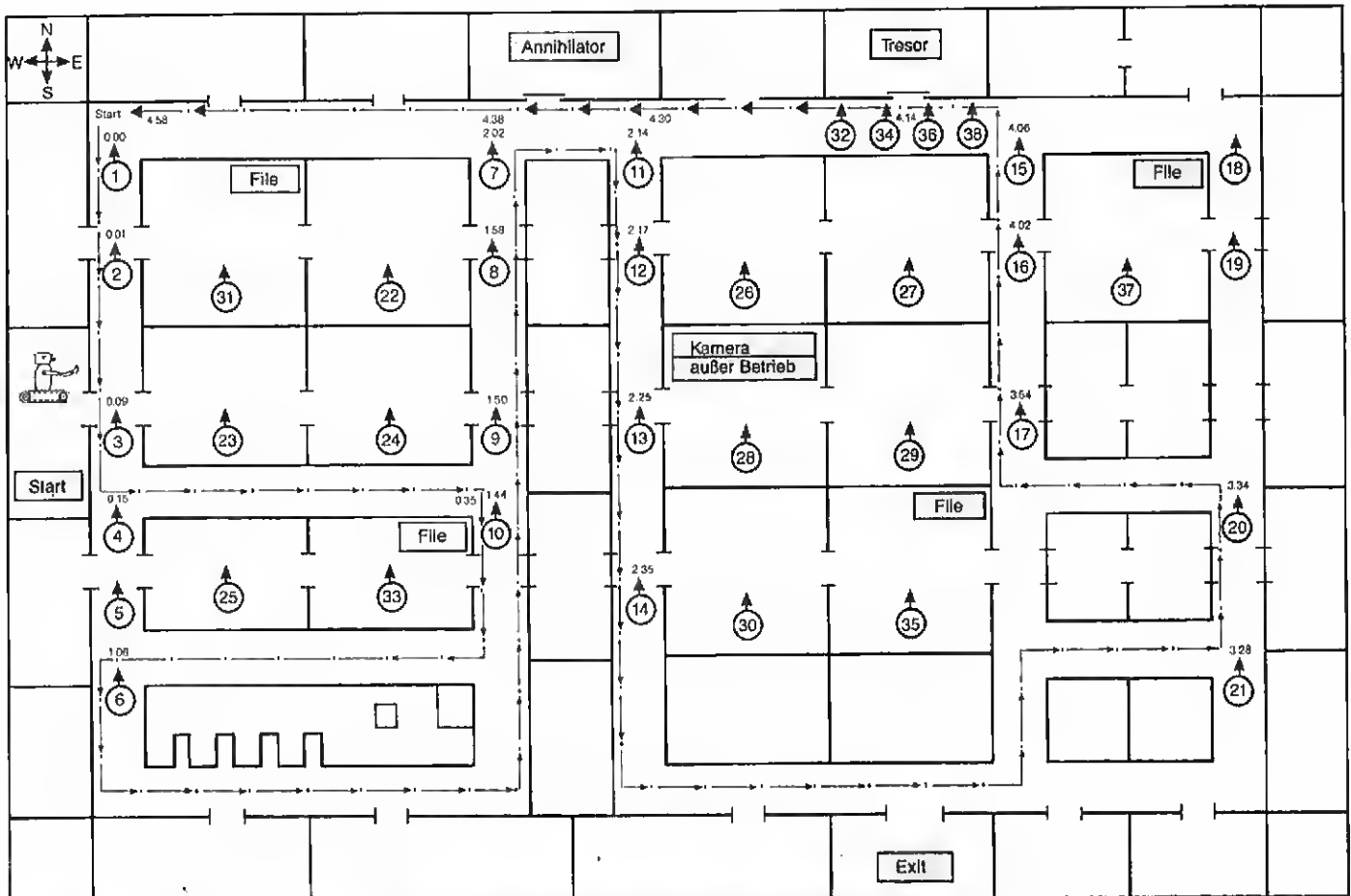
schen Raum, File und Schalter ist folgender:

Raum	31	33	35	37
File	3	4	2	1
Schalter	1	3	4	2

Nachdem man die genannten Codes notiert hat, durchwandert man die Räume in der Reihenfolge 31-37-33-35, um die Alarmschalter richtig auszu-schalten.

Danach muß man zum Tresor, wieder das Kommando ROA eingeben und die Kombination (07041776) eintippen. Im Tresor lagern vier Dokumente, darunter auch eines mit der Bezeichnung »classified«. Nachdem man den Raum mit dem Tresor verlassen hat, muß es blitzschnell gehen. Gehen Sie sofort 2 Schritte ostwärts bis zur Position 15, und biegen Sie dann in den Korridor südwärts. Fahren Sie jetzt exakt 20 Sekunden nach Süden, bis Sie am Ende des Ganges angekommen sind. Von dort geht es 3 Schritte westwärts und dann wieder nach Süden, bis Sie auf den Geheimagenten Levy stoßen. Bei der Fahrt muß man sich am eigenen Lageplan orientieren, da der entspre-

Lageplan Hacker II



chende Monitor ausfällt. Man sollte an dieser Stelle ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit des MRU haben, denn wenn man zu früh abbiegt, wird man vom feindlichen Killer-Anihilator liquidiert.

Vermutlich werden sich einige Spieler zu früh freuen, wenn sie zum ersten Mal vor Levy stehen. Dieser betrachtet nämlich die Dokumente und erklärt dann, daß sie wertlos sind. Die richtigen Dokumente sind die mit der Bezeichnung »declassified« (Tarnung!). Man muß dann nochmal zurück, um den Kampf erneut aufnehmen.

Nach erfolgreicher Arbeit werden die heldenhaften Anstrengungen mit dem Titel »Hacker des Jahres« und einer netten Grafik belohnt.

Soweit die Tips von Jörg. Aus der Redaktion kommt ein ganz anderer Rat: Gebt doch bei der Frage nach dem Passwort ganz am Anfang des Spiels statt 00987 einmal »Cover« ein. Ihr werdet schon sehen, was geschieht.

Flash Gordon

Tips und eine Karte zu Flash Gordon kommen wiederum von Carsten Hampe aus Berlin:

Der 1. Teil:

1. Nie auf die Schlangen schießen, sondern lieber Munition sparen, indem man sich ihrem Bewegungsrhythmus anpaßt und unter ihnen durchläuft.

2. Den Skelettkämpfer (Skelett mit Speer) kann man meines Erachtens nicht töten. Deshalb sollte man warten, bis er seinen Speer wirft, sich ducken und dann nach rechts (oder links) laufen.

3. Den Affen noch im Fall abschießen, weil man sonst mehr Munition benötigt, um ihn zu töten (warum eigentlich immer töten?!)

4. Den Drachen muß man mit zwei Schüssen schnell töten. Wenn er Feuer speit, sofort ducken.

5. Für den Tiger vor dem Eingang zu Barins Höhle braucht man drei Schüsse, denn Sprin-

gen funktioniert nicht. Man muß sich daher mindestens drei Schuß in der Revolvertrommel oder im Magazin aufheben, da der Tiger sehr viel Zeit abzieht.

6. Um über die Schluchten zu springen, muß man immer Anlauf nehmen, da Flash sonst nur einen kurzen Sprung ausführt.

Der 2. Teil:

Barin ist am leichtesten durch »Low Punch«, »Punch to Body« und »Punch to Head« zu besiegen. Wer es schnell machen will, benutzt am einfachsten den »Low Punch«, weil er eine sehr große Reichweite und große Wirkung hat und gleichzeitig Schutz vor Barins Tritten bietet.

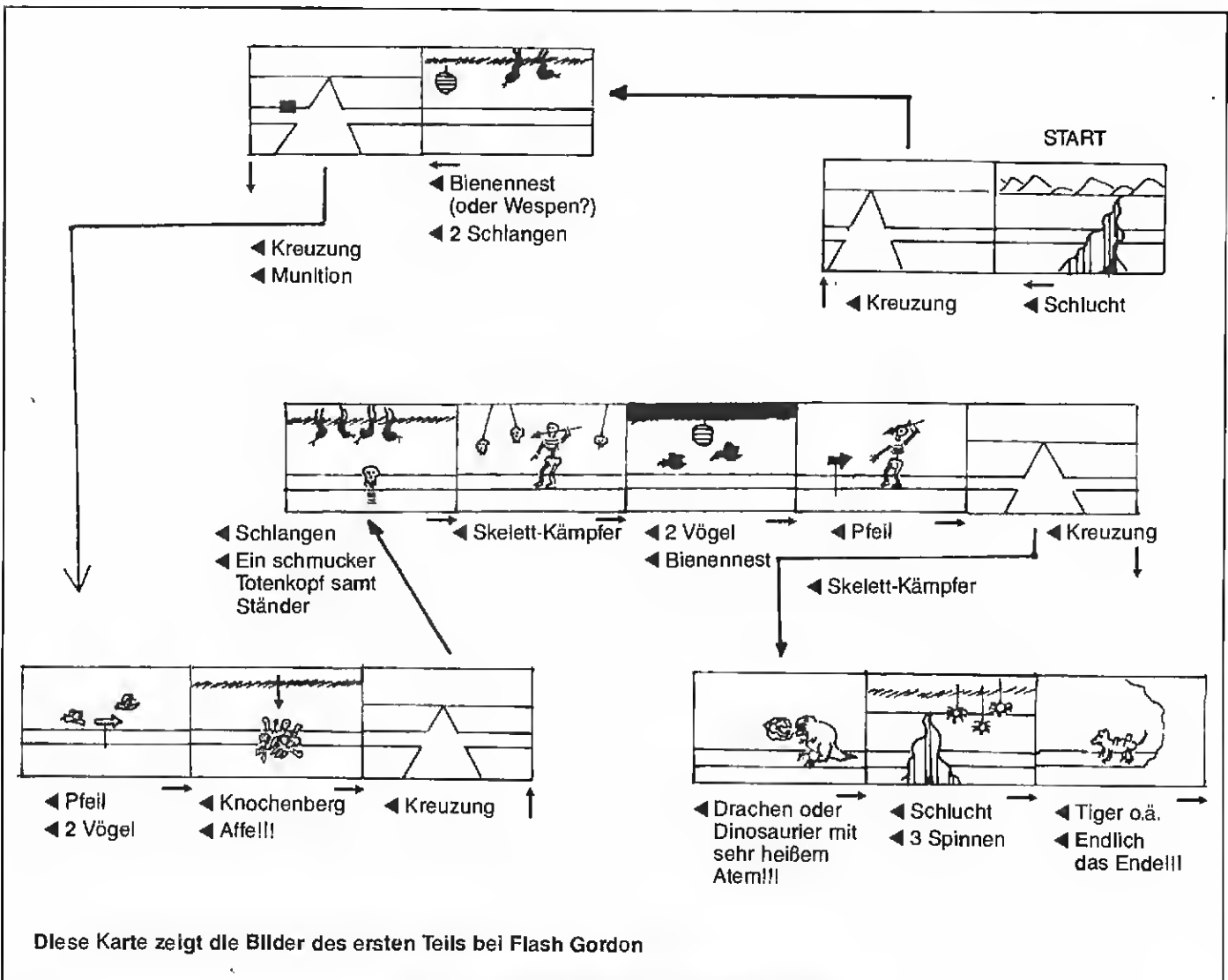
Zum dritten Teil hat Carsten selbst noch eine Frage. Obwohl er wie in der Anleitung beschrieben mit Ming gekämpft hat, schafft er es nicht, ihn zu besiegen. Wer hat hier schon mehr Erfolg gehabt?

Hilfen für Originale

Ich bekomme immer wieder Briefe mit langen Listen von POKEs für Spiele. Diese haben aber in der Regel den Nachteil, daß sie nicht mit den Originalen zusammenarbeiten. Die POKEs zu veröffentlichen, ist inzwischen nicht mehr sinnvoll, da wir in der Happy-Computer schon den POKE-Finder als Listing hatten, der die POKEs automatisch herausfindet.

Ich suche daher nach POKEs und Hilfen für Originalprogramme. Bitte gebt eine genaue Beschreibung, für welchen Computer der Tip ist, wie man das Programm unterbricht und wieder startet. Ich freue mich auch über kurze Listings. Wenn Ihr solche Ratschläge auf Lager habt, schreibt an:

Redaktion Happy-Computer
»Hallo Freaks«
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München



Diese Karte zeigt die Bilder des ersten Teils bei Flash Gordon

Koronis Rift – Noah Falstein plaudert aus der Trickkiste

Es ist uns gelungen, für dieses Sonderheft einen besonderen Autor zu gewinnen: Noah Falstein ist Programmierer bei Lucasfilm und war dort für die Programme »Koronis Rift« und »P.H.M. Pegasus« verantwortlich. Da Koronis Rift nun schon über ein Jahr alt ist, erklärte sich Noah bereit, exklusiv für unsere Leser die wichtigsten Tips und Tricks zusammenzustellen – schließlich kennt niemand das Spiel besser als er. Überlassen wir auf den nächsten Seiten Noah das Wort:

Hallo liebe Happy-Leser. Wir hier bei Lucasfilm freuen uns immer noch über den Erfolg, den wir mit Koronis Rift in Deutschland hatten, und möchten uns an dieser Stelle dafür bedanken.

Wie Euch das Happy-Team angekündigt hat, werde ich heute tief in meine Trickkiste greifen und wichtige Tips für Koronis Rift preisgeben. Normalerweise sollte ein Programmierer das natürlich nicht machen, genausowenig wie ein Zauberer seine Tricks verrät. Doch für dieses Sonder-

heft mache ich gerne mal eine Ausnahme.

Meine Trickkiste, das ist der große Computer bei Lucasfilm, an den das Terminal auf meinem Schreibtisch angeschlossen ist. Mit diesem Computer entwickeln wir unsere Programme; deswegen kann man hier auch alle Unterlagen und Programm-Codes finden. So sind beispielsweise im Computer die Karten der insgesamt zwanzig Rifts verzeichnet. Da Ihr das Spiel wohl kaum lösen könnt, ohne Karten zu zeichnen, gebe ich Euch dazu wich-

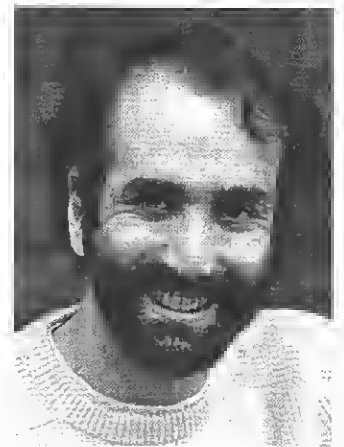
tige Hilfen und acht der zwanzig Karten, die Ihr auf den nächsten Seiten findet.

Karten selber zeichnen

Das Wichtigste beim Zeichnen der Karten ist die Größe der Rifts. Jedes Rift ist 48 Planquadrate in Nord-Süd-Richtung hoch und 64 Quadrate in Ost-West-Richtung breit. Jedes Planquadrat kann entweder ein Berg oder eine Ebene sein. Quadrate mit Berg bilden unüberwindbare Hindernisse: Es gibt keine Möglichkeit, über einen Berg zu fahren.

Zusätzlich befinden sich auf jedem Rift acht verschiedene Objekte. Auf den niedrigeren Rifts sind das fast immer Hulks, in denen es etwas zu holen gibt. Später kommen noch drei weitere Objekte hinzu:

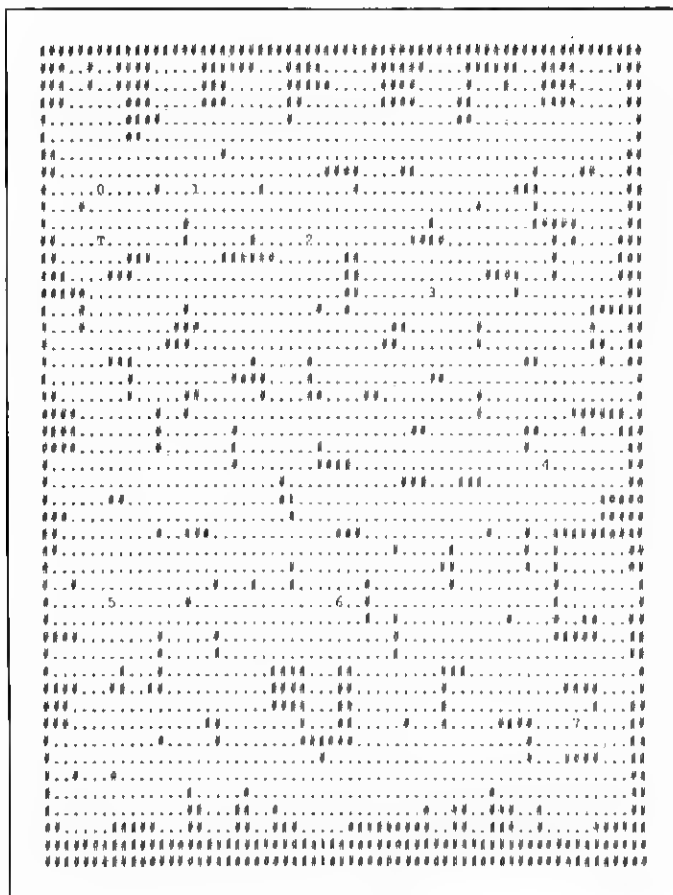
– Die »Frösche«. Das sind recht seltsame Wesen, die irdischen Fröschen entfernt ähneln und einfach den RT-Droiden auf-



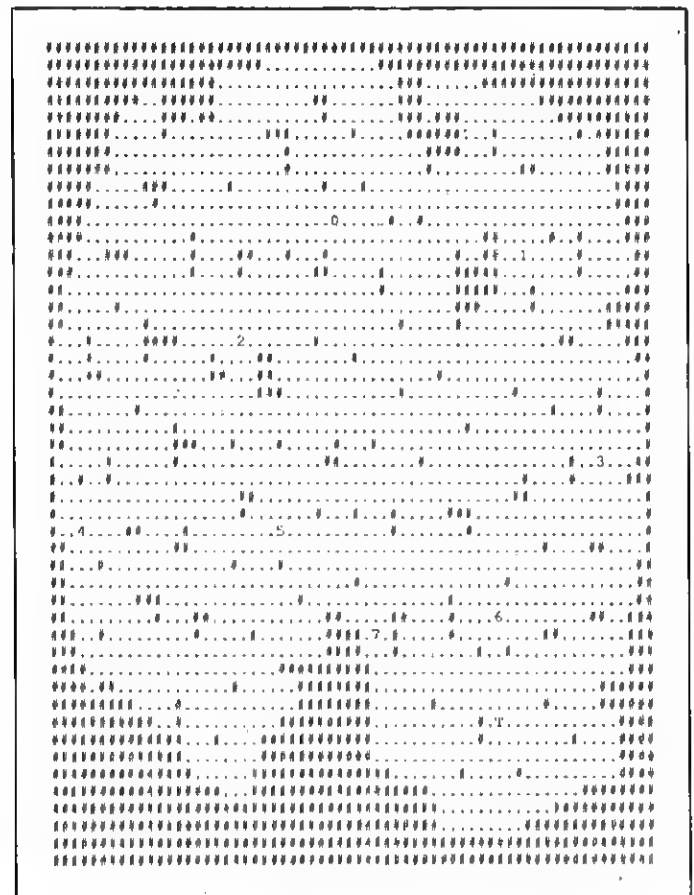
Noah Falstein, Programmierer von »Koronis Rift« bei Lucasfilm

fressen. Nachschub gibt es, wenn Ihr wieder zum Scoutcraft zurückkehrt. Allerdings ist das nicht umsonst.

– Die »Eliminators«. Das sind als Hulks getarnte Guardian-Saucers. Kommt man zu nahe an sie heran, eröffnen sie das



Karte 1. Rift 1



Karte 2. Rift 2

Feuer. Auf Rift 20 gibt es gleich sieben von den Dingern.
 - Die »Alien-Base« gibt es nur auf Rift 20. Spielziel ist es, diese Basis der Guardians zu zerstören. Leider ist dies nicht mit einem Laser möglich, man muß also einen anderen Weg finden, die Basis zu zerstören. Ein kleiner Hinweis: Man kann den RT-Droiden auch zum Erkunden der Alien-Base los-schicken.

Die beste Ausrüstung

Um Euch nicht den ganzen Entdecker-Spaß zu nehmen, sage ich Euch nicht, welche Module ich wo versteckt habe. Für ganz Ungeduldige gibt es jetzt aber einen Weg, mit dem man recht einfach sehr weit kommen kann (wenn auch nicht bis zum Ende). Auf Rift 3 gibt es drei nützliche Module: einen Generator, eine Power-Reserve und einen Schild. Alle drei sind sehr gut und helfen über die nächsten Rifts hinweg. Auf Rift 12 gibt es wiederum einen sehr guten Generator und eine Power-Reserve, die für viele Spieler bis Rift 20 reichen sollten. Allerdings kommt Ihr nicht umhin, einen wesentlich besseren Schild zu finden.

Es gibt natürlich auch einige sehr »durchschlagende« Laser,

aber ich persönlich halte einen guten Schutzschirm für wesentlich sinnvoller. Ein grüner oder gelber, durchschnittlicher Laser sollte es eigentlich bis Rift 20 tun.

Chroma-quantisation

Hier vielleicht noch ein paar Worte zum Prinzip der Chroma-quantisation, das in der Anleitung recht ausführlich erklärt ist. Tabelle 1 ist sicherlich für alle nützlich, die damit noch nicht richtig zurecht kommen. Senkrecht lest Ihr die Farbe des Lasers ab, waagrecht die des Schutzschildes. In der Mitte seht Ihr, wie gut der Schild gegenüber dem Laser ist. Ein roter Schild ist also sehr gut gegenüber einem roten Laser. Umgekehrt gilt natürlich, daß ein roter Laser nicht sehr viel gegen rote Saucers ausrichten kann.

Merkt Euch also, welche Laser die Saucers auf bestimmten Rifts anwenden (dahinter steckt ein logisches Muster) und besorgt Euch vorher einen dazu passenden Schild. (Mit welchem Laser man auf Euch schießt, erkennt Ihr am Schuß selbst und an der Farbe, mit der Euer Rahmen bei einem Treffer blinkt.) Umgekehrt folgen auch die Farben der Saucers einem

bestimmten Muster, so daß Ihr Euch rechtzeitig passende Laser aussuchen könnt.

	Ro	Or	Ge	Gr	Bl	Pu
Ro	++	+	-	-	-	+
Or	+	++	+	-	-	-
Ge	-	+	++	+	-	-
Gr	-	-	+	++	+	-
Bl	-	-	-	+	++	+
Pu	+	-	-	-	+	++

Tabelle 1: Chromaquantisation bei Lasern und Schilden. Senkrecht die Farbe des Lasers (Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Purpur) ablesen, waagrecht die des Schildes. In der Mitte lest Ihr die Stärke des Schildes (von »++« = sehr gut bis »-« = nicht so toll) ab. Die Stärke des Lasers gegenüber einem Schild erfahrt Ihr durch Umdrehen des abgelesenen Ergebnisses (aus »+« wird »-«, etc.). Die Farbe Braun hat eine besondere Bedeutung - findet sie selbst heraus!

Spezielle Module

Neben den in der Anleitung beschriebenen sechs Grund-Modulen, die es auf Koronis Rift gibt, könnt Ihr noch einige weitere finden. Die wichtigsten stelle ich Euch kurz vor, ohne allerdings das Symbol für das Modul zu verraten.

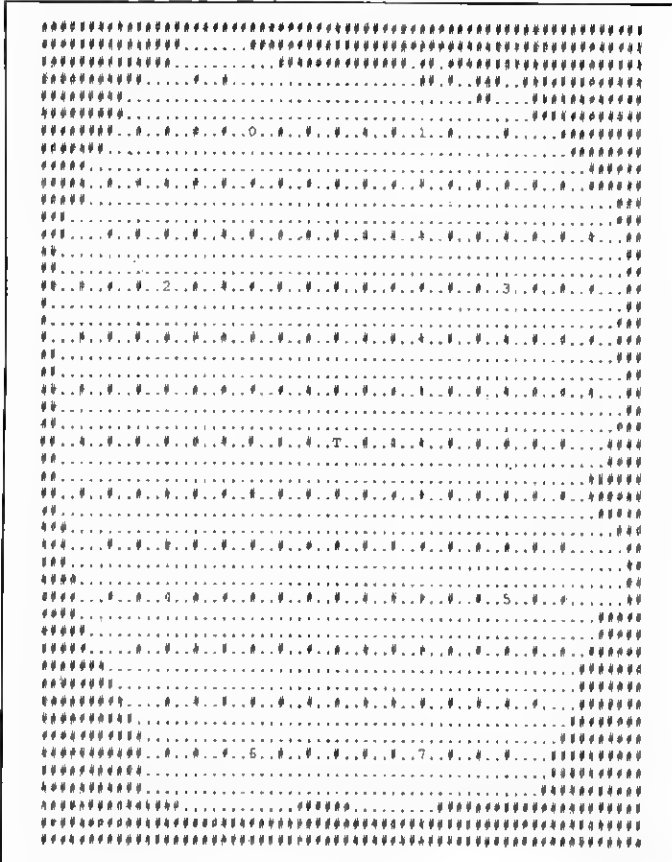
- Antriebs-Module. Es gibt zwei verschiedene Arten von Antriebs-Modulen. Sehr oft findet

Ihr Beschleuniger-Module, die Euch einfach schneller machen. Wesentlich praktischer können jedoch die Steuer-Module sein, mit denen man wesentlich schneller drehen und wenden kann. Ideal für die höheren Levels, wo man sehr beweglich sein muß.

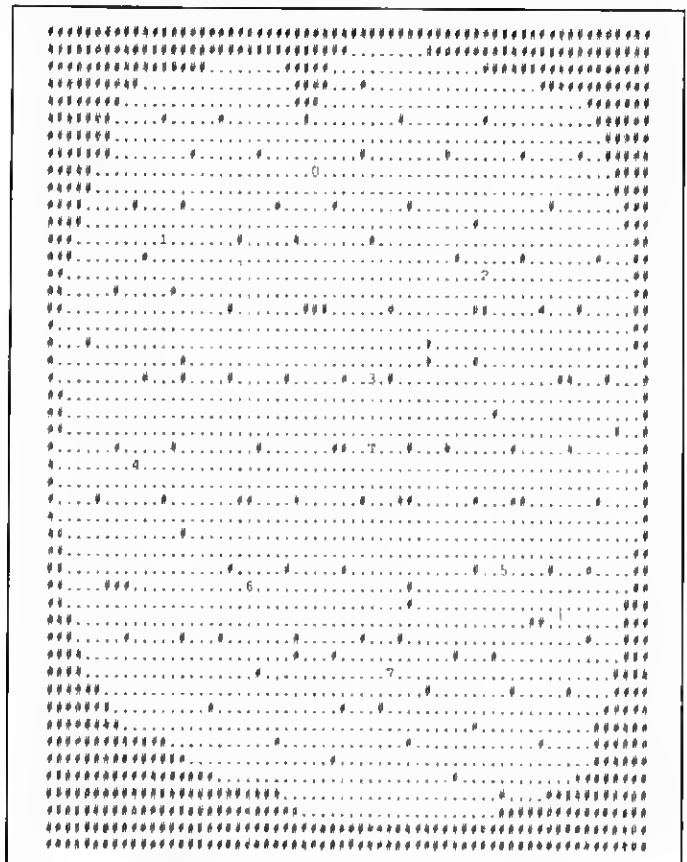
- Radar-Module. Neben den normalen Radar-Modulen, die nur bestimmte, aber nicht alle Hulks anzeigen, gibt es noch: Das »Saucer-Radar«, das immer die nächsten Saucer anpeilt, aber keine Hulks (sehr praktisch für heiße Schlachten mit Guardians) und den »Kompaß«, der weder Hulk noch Saucer anpeilt, sondern einen der beiden magnetischen Pole von Koronis Rift. Praktisch zum Kartenzichnen und zur Orientierung.

- »Freezer«. Aktiviert man diese, werden die Saucers der entsprechenden Farben eine Zeitlang gestoppt. Sie bewegen sich nicht mehr und schießen auch nicht. Man könnte sie dann zwar leicht abschießen, doch davon rate ich ab. Schließlich kommen dann sofort ein paar gefährlichere Saucers nach, die vielleicht nicht auf den Freezer reagieren. Lieber fährt man einfach weg und freetzt die Saucer beim nächstenmal wieder, bis man das Rift abgeräumt hat.

- »Mapper«. Sehr, sehr prak-



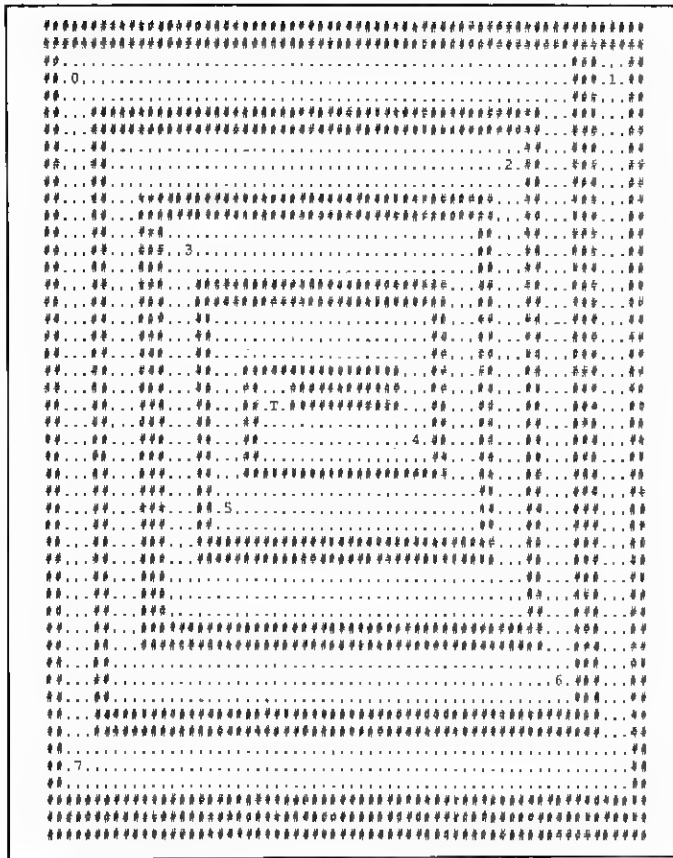
Karte 3. Rift 3



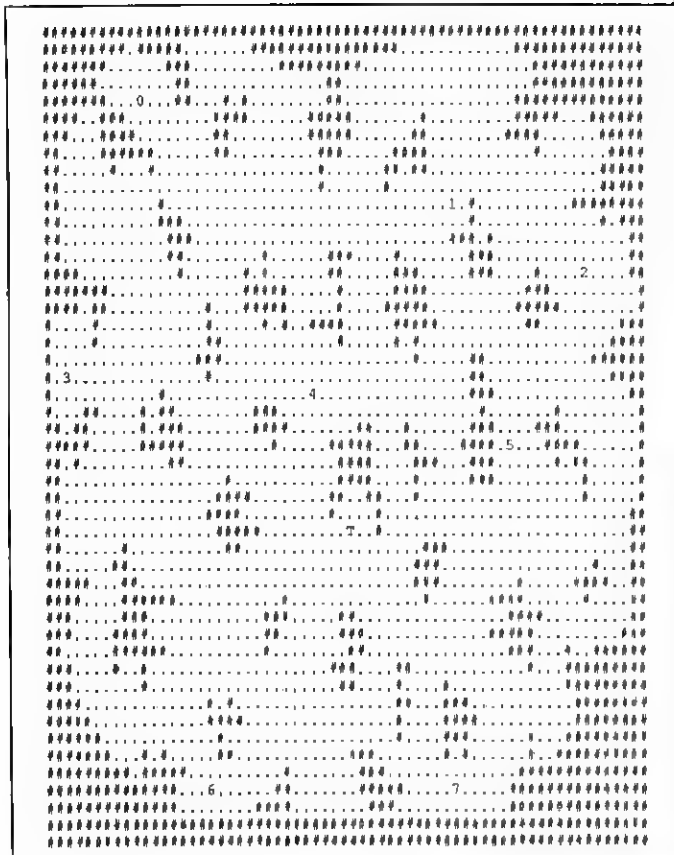
Karte 4. Rift 4

tisch beim Kartenzeichnen und beim Orientieren. Sie aktivieren einen der beiden brachliegenden Bildschirme. Einen

Mapper findet man auf Rift 3. - »???«. Natürlich haben wir ein paar Gags und Gemeinheiten in manchen Hulks ver-



Karte 5. Rift 7



Karte 6. Rift 12

PEKSOFT OHG – Der Softwareladen

Müllerstraße 44, 8000 München 5

Bitte vergleichen Sie!
Das bekommen Sie bei uns für je DM

25,-		29,-	
Gauntlet	C	Delta	C
Paperboy	C	Nemesis	C
They stole a Million	C	Sentinel	C
39,-		49,-	
Delta	D	Football Fortunes	D
Football Fortunes	C	Gunship	D
Gauntlet	D	Tracker	D
Gunship	C		
Nemesis	D	19,90	
Paperboy	D	(nur für Atari ST)	
Sentinel	D	Dr. Zock	
They stole a Million	D	Jumpster	
Tracker	C	Startrade	
Atari ST:	S.D.I.	99,-	
Atari 800:	Soccer	9,90	
<p>Alle Programme, wenn nicht anders angegeben, für C64! Software für alle Systeme! Liste gegen 1,30 DM in Briefmarken. Versand per Nachnahme + DM 5,- oder Vorkasse + DM 3,- Porto/Verpackung Händleranfragen erwünscht! Achtung: Wir reparieren Sinclair und Schneider Computer Telefon: 089/260 9380</p>			

Inserenten in dieser Ausgabe:

Ariolasoft	43, 67
Bachler Software-Versand	127
Fun Tustic	111
Kingsoft	155
Korona Soft	93
Markt & Technik-Buchverlag	26
	38/39, 60, 73, 93, 107, 111, 127
Mastersoft	13
Müller	93
Peksoft	145
Printadress	111
Rushware	2, 33, 156
SoftwareLand	15
T. S. Datensysteme	87

Beachten Sie bitte auch
unseren Hinweis auf Seite 111

steckt. Beispielsweise den »Detonator«, der zuerst schrecklich viel Energie schluckt und außerdem den RT-Droiden zu einer fliegenden Bombe macht. Will man mit aktiviertem Detonator einen Hulk kapern, fliegt dieser einfach in die Luft – mit dem RT-Droiden, versteht sich (also wieder Nachschub holen). Außerdem haben wir eine recht verspielte Rasse erfunden, die beispielsweise einen Rotofail aus »Ballblazer« als Hulk verwendet hat. Das Modul aus diesem Hulk ändert in erster Linie die Soundeffekte von Koronis Rift – aber vielleicht macht es noch was anderes? Außerdem haben wir noch andere Module versteckt, deren Funktion Ihr aber selber herausfinden müßt – alles will ich Euch auch nicht verraten.

Meine Karten

Auf diesen vier Seiten findet Ihr insgesamt acht Karten zu Koronis Rift. Diese acht Karten kommen alle direkt aus dem Lucasfilm-Hauptcomputer, mit dem das Programm auch geschrieben wurde. Die Karten sind also völlig identisch mit denen im Spiel. Leider haben wir nur einen etwas verquerten Typenrad-Drucker am Computer hängen, der die Karten arg in die Höhe streckt. Ihr wißt ja,

daß ein Rift 64 Felder breit und 48 Felder hoch ist. Durch das unglückliche Format des Druckers scheinen die Rifts aber höher als breit zu sein. Aber Ihr kommt damit sicher zurecht.

Die Karten sind ganz einfach zu lesen: Ein »#« bedeutet Berg, ein ».« bedeutet freie Fläche. Die Zahlen von 0 bis 7 geben die Standorte der einzelnen Hulks (oder Fallen) bekannt. Macht Euch am besten zu jedem Rift eine Tabelle, in die Ihr eintragt, was in welcher Position liegt. (Siehe Tabelle 2!).

Die acht Karten habe ich nach bestimmten Gesichtspunkten ausgewählt. Für alle Anfänger sind die Karten von Rift 1 bis 4 lebensnotwendig. Damit Ihr später weiterkommt, versucht selber Karten von diesen Rifts anzufertigen und sie dann mit meinen zu vergleichen. So kriegt Ihr am besten ein Gefühl dafür, wie man das Kartenzeichnen anpackt.

Rift 12 und Rift 19 sind in dieser Sammlung, weil das meiner Ansicht nach zwei recht wichtige Rifts sind, auf denen man viele gute Sachen, aber auch Fallen finden kann. Außerdem zeigen sie Euch zwei verschiedene Rift-Typen, die öfters vorkommen: weite Flächen mit Bergen und höhlenartige Ebenen. Die Rifts 7 und 13 sind zwei von unseren

»Spaßvogel«-Rifts. Rift 7 ist eine recht ungewöhnliche geologische Formation, die den Spieler hochgradig verwirren soll. Wir dachten uns, daß einfach niemand an die Struktur dieses Rifts glaubt, wenn er es kartographiert. Viele Leute meinten auch, der Mapper würde auf Rift 7 nicht funktionieren – er zeichnet nur eine große Spirale.

Rift 13 schließlich ist eine neue Art von Werbung. Tieffliegende Raumschiffe könnten leicht die Schrift in den Bergen lesen. Natürlich weist das »See Labyrinth« auf unser fünftes Spiel, Labyrinth, hin. Als wir mit Koronis Rift fast fertig waren, arbeiteten wir auch schon an Labyrinth, weswegen wir uns diesen Scherz nicht verkneifen konnten. Übrigens haben wir auf dieselbe Art und Weise auch unseren Copyright-Hinweis in einem der Rifts versteckt.

Für Profis

Fürcchte Profis gibt es einen sehr kurzen Weg, um bis zur Alien-Base auf Rift 20 zu gelangen. Diesen Weg verrate ich hier noch nicht, Ihr werdet ihn aber, quasi als Auflösung des Rätsels, in einigen Monaten in der Hallo-Freaks-Rubrik von Petra in der normalen Happy Computer lesen kön-

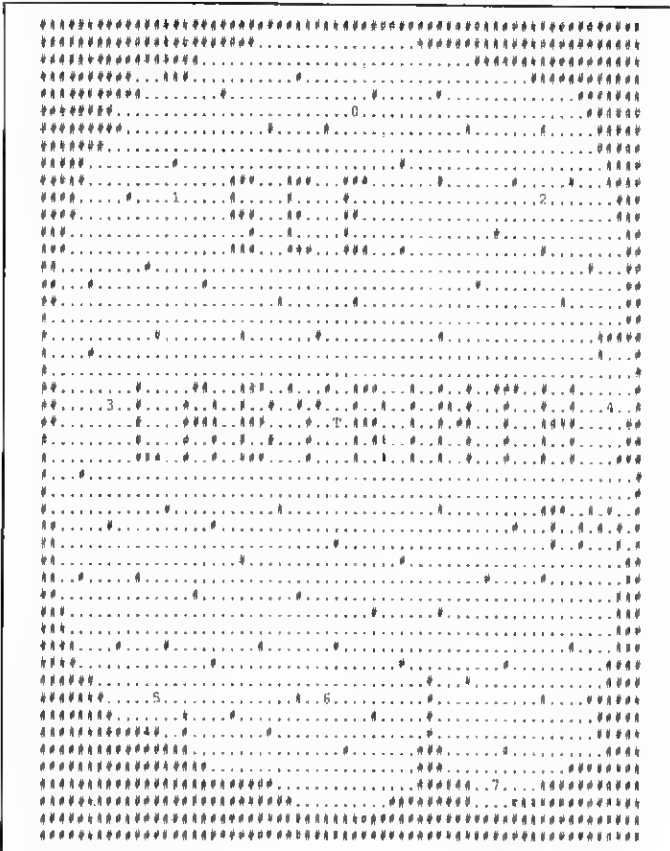
Farbe	Hulk	Pow.	Eff.	Val.	Gerät
0	11	15	70	Schild	Grün
1	12	12	50	Gener.	Braun
2	10	10	100	Radar	Blau
3	15	15	70	Pow-Res.	Rot
4	10	10	100	Radar	Braun
5	10	15	50	Schild	Blau
6	9	6	40	Laser	Braun
7	7	15	110	ECM	Purpuri

Tabelle 2. Diese Tabelle zeigt, was man wo auf Rift 1 finden kann

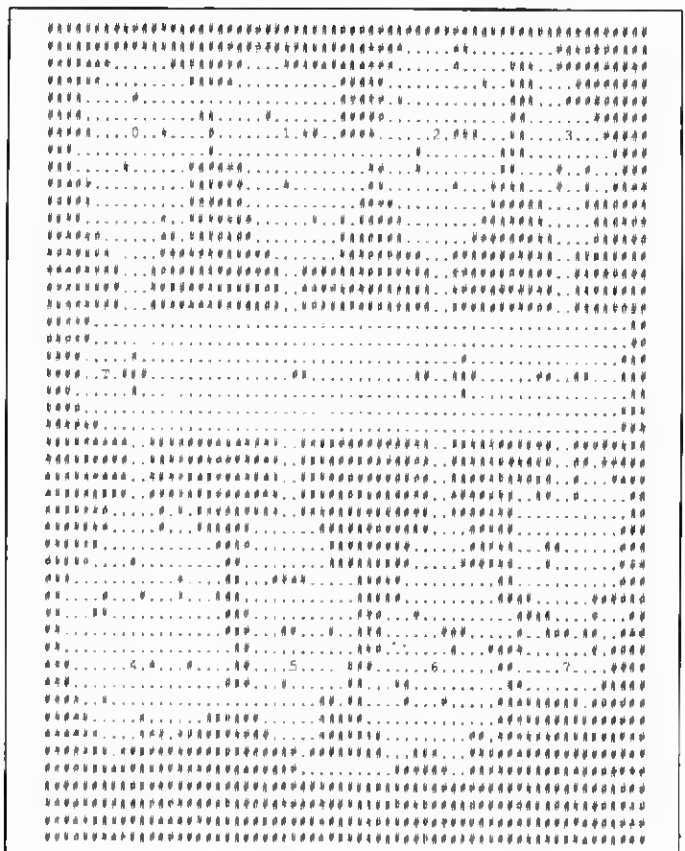
nen. Nur soviel sage ich: Gute Spieler müssen auf dem Weg zum Rift 20 nur einen einzigen Hulk ausschlagen. Wer dann noch fix genug ist und auf Rift 20 eine kleine Nachlässigkeit der Ancients ausnutzt, kann das Spiel in weniger als zehn Minuten beenden (Disk-Version, versteht sich).

Ich glaube, daß ich Euch mit diesen Tips den Spaß an Koronis Rift nicht verderben habe. Ganz im Gegenteil, manche werden jetzt gleich ihr Koronis Rift aus dem Schrank holen (wo es schon einige Monate steht) und mit dem Spielen anfangen. Wenn Euch Koronis Rift dann wieder Spaß macht, hat sich dieser Artikel gelohnt. Vielleicht trifft Ihr mich ja nächstes Jahr mit anderen Tips hier wieder. Bis dahin: Viel Spaß mit Eurem Computer!

(Noah Falstein/bs)



Karte 7. Rift 13



Karte 8. Rift 19

Eure Meinung ist gefragt

Welche Wertungen würdet Ihr den Spielen in diesem Sonderheft geben? Macht bitte bei unserer Aktion mit, es gibt auch was zu gewinnen.

Die Bewertung eines Computerspiels ist immer eine subjektive Angelegenheit. Wir haben uns zwar bei unseren Tests viel Mühe gegeben, möglichst gerecht zu entscheiden, aber schließlich ist alles zu einem Teil auch Geschmackssache.

Alle Spiele, die wir getestet haben, könnt Ihr auch bewerten! Es würde uns sehr interessieren, bei welchen Programmen die Meinungen von Redaktion und Lesern auseinanderklaffen. Außerdem ergeben sich aus einer solchen Befragung viele Hinweise, was wir im nächsten Spiele-Sonderheft verbessern könnten.

Es würde uns sehr freuen, wenn möglichst viele von Euch den Fragebogen ausfüllen und an uns schicken – egal, ob Ihr viele oder nur sehr wenige der vorgestellten Programme kennt. Schreibt einfach neben jeden Titel, den Ihr bewerten wollt, Eure persönliche Gesamtwertung. Das ist eine Zahl zwischen 0 und 100 (0 = absolut katastrophal; 100 = perfekt, Spitzenklasse). Gebt bitte auch unbedingt an, welche Computer-Version Ihr beurteilt habt und vergeßt Euren Absender nicht.

Wer sein Sonderheft nicht zerschnipseln will, darf uns natürlich auch eine Fotokopie dieser Seite schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Jahres-Abonnements von Happy-Computer sowie zehn Happy-T-Shirts! Der Einsendeschluß ist der 1. August 1987 und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Unsere Adresse:

**Redaktion Happy-Computer
Kennwort: Spiele-Umfrage
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München**

Wir wünschen Euch allen viel Spaß beim Mitmachen! (hl)

Absender:

Alter:

Titel	Computertyp	Meine Wertung
Bobby Bearing		
Scoby Doo		
Arkanoid		
Krakout		
Wall Breaker		
World Tour Golf		
Konami's Golf		
Champ.Wrestling		
Fist II		
Karate Kid II		
Uchi Mata		
It's a Knockout		
Xeno		
Hypaball		
Enduro Racer		
Tass Times		
Déjà vu		
Die Erbschaft		
Destiny Knight		
Starflight		
Silicon Dreams		
Murder Atlantic		
Moonmist		
Hollywood Hijinx		
Bureaucracy		
Gunship		
Sir. Force Har.		
Destroyer		

Ich besitze folgende(n) Computer:

Mir hat dieses Sonderheft

Sehr gut Gut Mittelmäßig

Kaum Gar nicht gefallen.

Besonders gut fand ich:

Besonders schlecht fand ich:

Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft:

Titel	Computertyp	Meine Wertung
Nemesis		
Sanxion		
Delta		
Breakthru		
S.D.I.		
Gauntlet		
Dandy		
Avenger		
Bulldog		
Typhoon		
Light Force		
Terra Cresta		
Tiger Mission		
Sigma 7		
Ikarl Warriors		
Tempest		
Space Harrier		
Starglider		
Trap Door		
Paperboy		
Heartland		
Antiraid		
Firelord		
Dante's Inferno		
Tarzan		
Crystal Castles		
Boulder Dash CK		
Montezuma's Rev.		

Titel	Computertyp	Meine Wertung
Pegasus		
Pipeline II		
Soccer Atari		
Panther		
West Bank		
180		
Flash Gordon		
Olli and Lissa		
LA Swat		
Master Chess		
Star Trek		
Academy		
Football Fort.		
Robot Rascals		
Deactivators		
They stole a...		
Aliens		
Trackar		
The Sentinel		
Cholo		
Defender Crown		
Sinbad		
Shanghal.		
Asiro Warrior	Master System	
Fantasy Zone	Master System	
Choplifter	Master System	
Great Soccer	Master System	
Super Tennis	Master System	



Im Spiralarm ist der Teufel los

Postspiele erfreuen sich in der Spielergemeinde wachsender Beliebtheit. An manchen Runden sind mehrere Dutzend Spieler über die ganze Welt verstreut beteiligt, die ihre Spielzüge daheim ausknobeln, an einen Spielleiter schicken und ein oder zwei Wochen später den neuen Spielzug aus dem Briefkasten holen.

Der Weg zu den Sternen ist frei: Das Menschenvolk vom Planeten Trantor hat die bemannte Raumfahrt erfunden. Doch schon bald stellen die Trantorianer fest, daß sie nicht die einzigen im All sind: Gewaltige Sternentore öffnen sich an den Rändern ihres Planetensystems, groß genug, um riesige Raumschiffлотten aufzunehmen. Schon nach kurzer Zeit werden die Wissenschaftler fündig. Auf einem der zehn Monde, die um Trantor kreisen, werden geheimnisvolle Inschriften entdeckt. Entschlüsselt berichten sie von einer längst vergangenen Rasse, die überall in der ganzen Galaxie Bahnhöfe zu fremden Sternen installierte, bevor sie degenerierte und in der Vergessenheit versank.

»Wenn du mal den Wurm bekommen hast, Spiele per Post zu spielen, dann kommst Du nie wieder davon weg.« Christian Grund (23) hat vor drei Jahren den Wurm bekommen und begonnen »PBM« (»Play-by-Mail«) zu spielen. Auch er ist bislang nicht wieder davon weggekommen. »Sechs oder sieben Spiele«, so genau weiß er das selber nicht, spielt er selber zur Zeit, aut dem Korbstuhl neben seinem Schreibtisch türmen sich Anleitungen von weiteren zwei Dutzend Spielen; von »Ad Aestra« bis »Witch King«, neben einer erklecklichen Anzahl von Fachmagazinen (»Fanzines«).

»Du lauerst eben, wenn Du einen Brief abgeschickt hast, ein oder zwei Wochen lang jeden Tag vor dem Briefkasten. Und um die Wartezeit zu überbrücken, fängst du eben ein neues Spiel an« begründet er seinen Viel-Spiel-Trieb: »Sobald ein Spiel fertig ist, melde ich mich halt gleich zum nächsten an«.

Die Trantorianer haben eine blühende Wirtschaft. Deswegen fällt es ihnen nicht schwer, ein Dutzend Kreuzer, Abfangjäger und Zerstörer zu bauen und durch Sternentore zu den noch unbekannt Planeten zu schicken. Ein Jahr später kommt Nachricht von den ausgeschickten Flotten. Vier neue Planeten sind entdeckt worden. Drei davon sind reich an Rohstoffen, alle geeignet zur Besiedelung. Und was noch interessanter ist, vier weitere Sternentore wurden entdeckt. Trantor rüstete also neue Flotten zur Erkundung der Sternensysteme aus und Kolonialisten wurden in die Welten

geschickt, denen sie so ruhmreiche Namen gaben wie »Aurora«, »Erde« oder »Baleys Welt« (nach dem bekannten Trantorianer Filmschauspieler Edwald Baley).

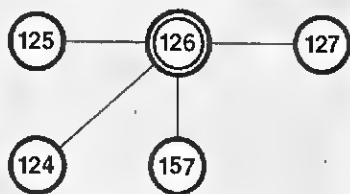
50 Schilling, also rund sieben Mark kostet der erste Zug bei Christian Grund, (eine Karte der Galaxie im Format DIN-A3 ist dabei), jeder weitere 40 Schilling. Das 25-seitige Regelheft gibt's für nochmal 5 Mark. 15 Prozent seiner Einnahmen überweist Christian an »The Australian Wizard«, eine kleine Postspielfirma, von der Christian das Spiel bezogen hat (»dazugekommen bin ich wie die Jungfrau zum Kinde«). Von den Postspielen leben? Christian schüttelt lachend den Kopf. »Das ist zur Zeit unmöglich« erklärt er mir. Denn der IBM-XT mit 256 KByte Speicher, zwei Laufwerken und einem Epson-Drucker wurde ausschließlich für die Spielauswertungen angeschafft. »Bis sich der amortisiert hat, dauert es wohl noch ein Weilchen.« Aber leben will Christian von seiner Spielleiter-Tätigkeit ohnehin nicht. Sein Vater betreibt in Wien einen Sonnenbrillen-Großhandel. Den wird er eines Tages übernehmen: »Das bringt doch

wohl mehr als Postspiele.«

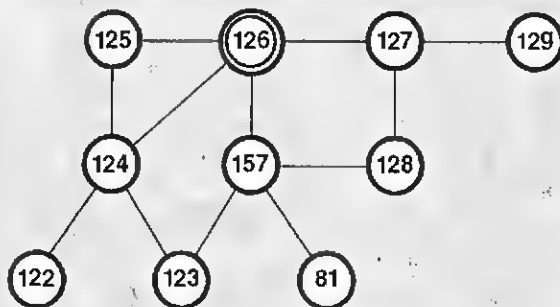
Das dritte Jahr der Erforschung wurde das bislang schwärzeste für die Bewohner von Trantor. Drei Forschungsschiffe kehrten nicht mehr zurück. Ihr letzter Funkspruch war: »Hilfe, wir werden von überlegenen Kräften angegriffen.« Und doch war diese Katastrophe der Beginn einer neuen Epoche. Denn die Einwohner von Trantor wußten nun: sie waren nicht allein im Kosmos.

Drei Spiele mit über hundert Spielern laufen zur Zeit. Jeden Freitag ist bei Christian »ZAT«, was im Postspieler-Slang »Zug-abgabetermin« heißt. Jetzt heißt es, die Eingaben, die von den Spielern kommen, nacheinander in den Computer eingeben, ihn rechnen lassen und anschließend jedem Spieler einen Protokollbogen ausdrucken. »Den ganzen Freitag brauch' ich schon dazu.« Alleine der Drucker rattert fünf bis sechs Stunden und verbraucht 300 bis 400 Blatt Papier.

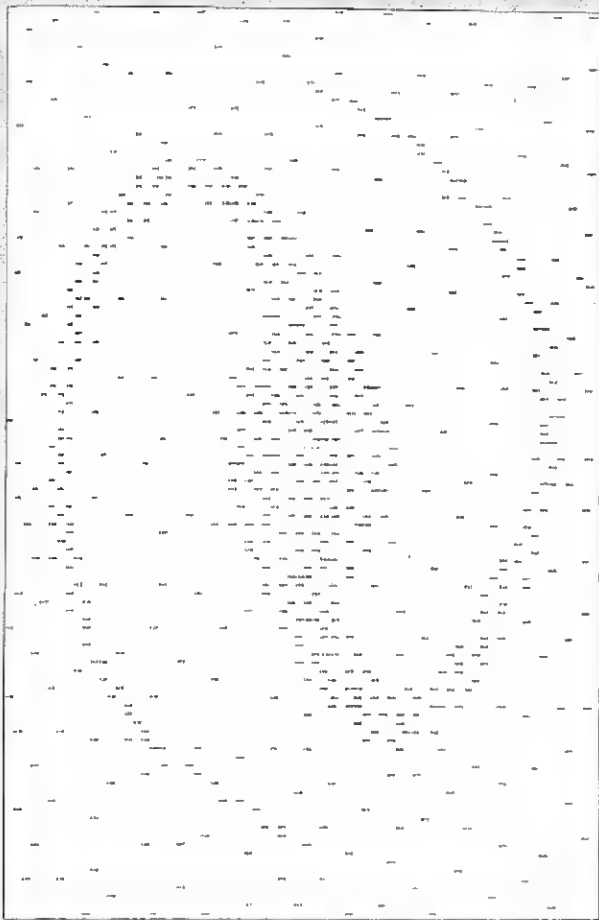
Die Wirtschaft von Trantor und der Kolonialplaneten liet in den folgenden Jahren auf Hochtouren: Neue Raumschiffe wurden ausgerüstet, die alten wie die neuerworbe-



Am Anfang kennt man nur einen kleinen Teil der Galaxie



Im Lauf der Zeit ternt man immer größere Teile der Milchstraße kennen



Über 600 Planeten sind auf der Sternenkarte verzeichnet, die alle Spieler zugeschickt bekommen. Die Verbindungen zwischen den Planeten fehlen allerdings.

nen Kolonialplaneten wurden terraformt (das heißt, die Umweltbedingungen so angepaßt, daß die Kolonisten sich vermehren konnten), Industrie wurde aufgebaut. Mit den fremden Rassen wurden Bündnisse geschlossen und die alliierten Flotten ausgeschickt, um das hochmütige und kriegslüsterne Volk der Yinx zu befrieden. Schritt für

Schritt wuchs in den folgenden zehn Jahren das Imperium von Trantor. Am Ende des 15. Jahres seit der Entdeckung der Sternentore war das Reich Trantors auf 16 Planeten angewachsen. Davon waren zehn besiedelt.

»Ich könnte stundenlang zuhören, wenn meine Spieler zusammenhocken und Pläne schmieden« kichert Christian.

Den Nachteil der normalen Spielleiter, bei 50 Teilnehmern den Überblick über das gesamte Spiel zu verlieren, gleicht er durch seine Mitgliedschaft im »Spielekreis Wien« aus. »Ich bekomme unheimlich viel durch die Erzählungen meiner Spieler mit, was da gerade an Verschwörungen abläuft, wo Bündnisse geknüpft und verraten werden. Hier werden riesige Flotten abseits der Sternentore in Marsch gesetzt, um dem Verbündeten in fünf oder zehn Spielrunden heimtückisch in den Rücken zu fallen.«

Im Spielekreis treffen sich Schachspieler, Diplomacy-Strategen und Dampfbohrer genauso wie Computereeks und eben auch PBM-Enthusiasten. »Für diese Karte würden einige meiner Spieler hohe Geldbeträge zahlen«, hatte Christian mir zuvor erzählt, als er mir eine plakativ große Karte »seiner« Galaxie zeigte. Denn anders als auf den Plänen, die jeder Spieler bekommt, sind auf der Karte, die hinter seinem Computer an die geblümte Tapete gepinnt ist, nicht nur alle Verbindungslinien zwischen den Sternen eingezeichnet, sondern auch die Heimatwelten aller 50 Spieler. Eigentlich sind es nur 49 Spieler, erlaube ich, nachdem ich Christians Finger über der Karte verfolgt habe, der schließlich über einer »50« zur Ruhe kommt, die er mit rotem Filzstift eingekastelt hat. »Der Spieler Nummer 50 ist der Computer. Er wird von mir gespielt.« Christian schmunzelt. »Damit kann ich Schweinereien ausgleichen, oder auch strategische Nachteile, die durch die zufällige Auswahl der Startpositionen entstehen.«

Mit dem Wachsen des Imperiums von Trantor konnten auch immer größere Flotten mit stärkeren Schiffen gebaut werden. 62 Abfangjäger (AJS), 34 Zerstörer (ZST), 18 Kreuzer (KRZ), 13 Schlachtschiffe (SCS) und 9 Großkampfschiffe (GKS) nannte Trantor im Jahr vor dem 20jährigen Jubiläum des Aufbruchs ins All sein eigen. Und über Trantor selber schwebte seit Anfang an der riesige Monitor (MON), um alle Feinde Trantors zurückzuschlagen. Auch der Heimatplanet der Yinx wurde zusammen mit den Alliierten inzwischen erobert, die Yinx-Flotte selber floh. Und schon wurde ein neuer Feind ausgemacht. Die Kzinti, wohnhaft im Süden der Galaxie: Schnelle, harte Schläge der alliierten Flotten treiben zur Zeit die Kzinti von Planet zu Planet zurück in Richtung ihres Heimatgestirns. Der Fall des Kzinti-Imperiums wird nur noch eine Sache weniger Jahre sein. Denn schon richten sich die Augen der Verbündeten auf neue Ziele. Eine riesenhafte Flotte wurde abseits der Sternentore mit Unterlichtgeschwindigkeit in Marsch gesetzt. Wenn sie in fünf Jahren ihren Bestimmungsort erreicht und den Planeten besetzt haben wird, werden die geschlagenen Truppen des zukünftigen Gegners von dieser Flotte zur Kapitulation gezwungen werden. Ein weiteres Blatt der Geschichte der Galaxie wird dann zu schreiben sein.

Die Spielergemeinde geht quer durch alle Altersklassen und Schichten, erzähl mir Christian. Frauen seien allerdings Mangelware. Fünf Prozent würden sie ausmachen. Aber ob Schüler, Studenten



Christian Grund ist selbst leidenschaftlicher Postspieler



Dutzende von Postspielanleitungen liegen bei ihm herum

oder Doktoren: PBM-Spieler kämen aus allen Schichten. Auch wenn es kaum Arbeiter mit der Postspielitis gäbe. »Aber nicht nur Teenager, auch Herren um die vierzig spielen mit, das sind sogar oft die ärgsten.« Neben dem eigentlichen Spiel kommt oft ein zweites dazu: das Rollenspiel. Denn das Wichtigste an Postspielen sind immer die Verhandlungen mit den potentiellen Verbündeten. (»Das ist auch die einzige Forderung, die man an einen Postspieler stellen muß: daß er für Spielleiter und Verbündete regelmäßig erreichbar ist.«) Denn Postspiele arten immer zu Teamspielen aus, alleine sind sie nicht zu gewinnen.

»Die "Lone Rangers" sind immer die ersten und leichtesten Opfer expansionsfreudiger Sternreiche.« Die Spieler identifizieren sich aus Gaudi deshalb mit ihren fiktiven Reichen, und es ist keine Seltenheit, wenn selbst Christian als Spielleiter Briefe von Spielern bekommt, wie den, den er mir zeigt: »Die Mütter des Nests und Hüterinnen des Zentrums« wünschen »im Zeitalter der vier Monde gute Jagd dem Gamemaster der Schwingungen« und beklagen sich über die späte Zustellung der Spielauswertungen. Eine Beschwerde bei der Post wird gefordert: »Vielleicht kann eine Anfrage beim Transporteur der

SIGNALE etwas erreichen.« Sogar einen allgemeinen Rundbrief an alle Spieler hat Christian deshalb eingeführt. Da fordert also seine Durchlaucht, Garfield II., alle Katzenrassen der Galaxie auf, sich gegen die Odies zu verbünden und ein »Wissender« appelliert an alle Völker, die Vernichtung der »Karlsruher Mafia« zu betreiben, da diese bereits 70 Sonnensysteme und 8 Hauptwelten zusammengerafft habe. Je größer die Computer werden, um so komplexer werden auch die Postspiele. In den USA gibt es inzwischen sogenannte Forschungsspiele, »irrsinnig aufwendig sind die«, die eine 40-MByte-Festplatte nur für die

diversen Auswertungsprogramme benötigen. Jeder Spieler kann hier ein komplettes Schiff ausrüsten, inklusive Crewmitglieder aus den unterschiedlichsten Rassen. Die Aufgaben des Spieles setzt er sich selber: Minen auf fremden Planeten betreiben, andere Spieler mit Rohstoffen versorgen oder möglichst viele der Planetenbevölkerung zu einer - selbstausgestalteten - Religion bekehren. Wann das Spiel denn zu Ende geht? »Ja, das ist doch das Tolle daran«, sagt Christian, der Postspielfreak, »gar nicht: das kann man spielen, so lange man Lust hat. Wenn man will, ein Leben lang.« (jg)

Beachte: # eine alliierte Flotte ist über der Welt
 # Welt gehört einem Alliierten
 @ Nicht-alliierte Flotten.
 & Auf dieser Welt 5 Kolonisten verfügbar für Umwandlung in Transporter

Stern Name	Bes	UV	BEV	Ra	IND	ROH	EXO	MON	TRN	AJS	ZST	KRZ	SCS	GKS	HST1	HST2	HST3	HST4	HST5	HST6	EK	VB	RO	KT	EIK
126 _____	1	100	50	0	50	50	0	1	10	10	10	5	3	0	124	125	127	157	0	0	0	100	0	3	260 &

Am Anfang starten alle mit einem Planetensystem: BESitzer Spieler 1, UmweltVerträglichkeit 100 %, BEVölkerung 50, ROHstoff 50, INDustrie 50 sowie einigen Schiffen, vier Verbindungen zu Nachbarwelten und einem Einkommen von 260 je Runde.

Star	Name	Own	EA	POP	Ra	IND	RAW	EXO	MON	TRN	SCT	DES	CRS	BAT	DRD	HSP1	HSP2	HSP3	HSP4	HSP5	HSP6	SK	RT	RL	TOM	INC
124 _____		1	0	0	0	0	47	0	0	3	3	2	1	1	0	122	123	125	126	0	0	0	90	126	5	
125 _____		1	0	0	0	0	24	0	0	0	1	4	2	0	0	124	126	0	0	0	0	0	90	126	5	
126	TRANTOR	1	100	50	1	50	50	0	1	5	3	1	0	0	0	124	125	127	157	0	0	0	0	0	3	260 &
127 _____		1	0	0	0	0	32	0	0	3	3	2	1	1	0	126	120	129	0	0	0	0	90	126	5	
157 _____		1	0	0	0	0	42	0	0	4	3	2	1	1	0	01	123	126	120	0	0	0	90	126	5	

Current Game status: System total IND: 600, Your total: 50, Allies total: 0

Der Stand nach dem ersten Zug...

Stern	Name	Bes	UV	BEV	Ra	IND	ROH	EXO	MON	TRN	AJS	ZST	KRZ	SCS	GKS	HST1	HST2	HST3	HST4	HST5	HST6	EK	VB	RO	KT	EIK
00	FILE 13	1	0	0	0	0	23	0	0	0	2	1	0	0	0	56	79	121	0	0	0	0	100	121	1	
01	COMPRELLA	1	95	2	1	7	32	0	0	0	2	1	0	0	0	56	02	157	0	0	0	2	100	157	1	12
02	ROBOTRON	1	95	2	1	10	37	0	0	1	2	1	0	0	0	57	01	03	120	0	0	0	100	120	1	15
03	SANDMAN	1	0	0	0	0	25	0	0	0	2	1	0	0	0	59	02	129	0	0	0	0	100	129	1	
114	THE FINAL CUT	1	0	0	0	0	30	0	0	0	9	10	7	7	4	113	116	0	0	0	0	0	90	116	4	
116	TRAP 15	1	0	0	0	0	25	0	0	0	22	1	11	6	2	114	110	0	0	0	0	0	100	110	1	
118	Z.N.U.D.L.E.	1	100	50	1	50	50	0	0	0	2	9	0	0	1	115	115	117	119	0	0	260	100	119	3	260 &
119	SET THE CONTROL	1	50	1	1	0	32	0	0	0	2	1	0	0	2	118	120	122	0	0	0	0	100	122	1	10
121	OF THE S.U.N.	1	0	0	0	0	25	0	0	0	2	1	0	0	0	79	00	123	0	0	0	0	100	123	1	
122	TERMINUS	1	50	1	1	0	36	0	0	0	2	1	0	0	0	119	120	124	0	0	0	0	100	124	1	10
123	GAIA	1	95	2	1	7	30	1	0	0	2	1	0	0	0	121	124	157	0	0	0	2	100	124	1	12
# 124	ERDE	1	100	50	1	50	47	0	0	5	2	1	0	2	0	122	123	125	126	0	0	27	100	126	1	252 &
		9								0	0	0	0	0	1							0		123	1	
125	SOLARIA	1	00	2	1	7	24	0	0	0	2	1	0	0	0	124	126	0	0	0	0	0	100	126	1	12
126	TRANTOR	1	100	50	1	50	50	0	1	5	3	1	1	0	0	124	125	127	157	0	0	0	100	157	1	260 &
127	BALEYS WELT	1	100	37	1	50	32	1	0	9	2	1	0	0	0	126	120	129	0	0	0	0	100	126	1	179
128	SAYSHELL	1	75	2	1	7	29	1	0	0	2	1	0	0	0	02	127	157	0	0	0	2	100	157	1	12
129	WESTEND	1	0	0	0	0	27	0	0	0	2	1	0	0	0	03	04	127	0	0	0	0	100	127	1	
157	AURORA	1	100	50	1	50	42	0	0	5	3	1	0	2	0	01	123	126	120	0	0	10	100	126	1	240 &

Spielstand: System Gesamt IND: 2505, Deine IND: 288, Alliierte IND: 924

... nach zwanzig Zügen sieht es für das Imperium von Trantor schon recht gut aus.

Das Monster am anderen Ende der Leitung

Dank DFÜ eröffnet sich für Spiele-Fans eine völlig neue Welt: Abenteuer per Datenstrom.

Adventures erfreuen sich immer größerer Beliebtheit in der Spielergemeinde. Kann man hier doch unter anderem auch den Grips schärfen, seine Kombinationsfähigkeit beweisen und die phantasievollen sprachlichen Einfälle der Programmierer bewundern. Action-Fans haben für Adventures wenig übrig: Es passiert hier zuwenig. Ihnen kann geholfen werden: Wie wäre es, wenn statt einem Abenteuer gleich deren hundert auf Schatzsuche geschickt werden, die sich in blutigem Gemetzel das Gold gegenseitig abjagen oder in friedlicher Koexistenz zusammen forschen? In »Multi-User Adventures« ist so etwas möglich, und jedes Spiel ist ganz anders – je nach den Leuten, die gerade mitspielen.

»Happy's Ghost hits«

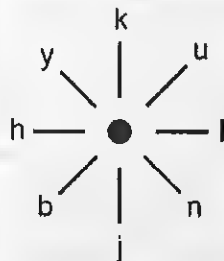
Du steigst über die Leiche des Orks, den Du gerade getötet hast, um den Abgang in Level 18 zu suchen. Plötzlich erscheint in der Tür zum Nachbarraum ein bärenstarker, dreieinhalb Meter großer Troll, der sofort seine mit Eisennägeln beschlagene Keule hebt und Dich angreift. Hinter ihm drängen Kobolde, Hobgoblins und Vampire in den Raum. Es wird lebensgefährlich für Dich. Schließlich hast Du nur noch wenige Hitpoints. Doch das Zauberwort »Elbereth« auf den Fußboden geschrieben, macht Dich unsichtbar. Du kannst Dich ausruhen und neue Kräfte sammeln. Vielleicht trinkst Du jetzt in Ruhe einen der magischen Tränke? Oder liest einen Zauberspruch auf einer der Rollen, die Du im letzten Stockwerk gefunden hast? Du entscheidest Dich für die Zauberrolle und buchstabierst den Spruch. Doch da: Die Rolle verwandelt sich in eine Stichflamme und mit zerfetzten Gliedern sinkst Du leblos zu Boden.

Daß die 4591 Goldstücke und 7211 Punkte nicht ausreichen, um Dich in der High-

score-Liste nach oben zu befördern, hattest Du Dir bereits bedacht. Daß aber Rosa, das Miststück, während Du »Hack« gespielt hast, dieses gleichfalls getan hat und mit 42421 Punkten auf dem zweiten Platz der Highscore-Liste gelandet ist und Dich so aus den Top Ten vertrieben hat, ist eine Sauerei. Am besten, Du gehst gleich in die Konferenz und sagst ihr Deine Meinung. Oder schreibst ihr einen bösen Brief. Oder sollst Du nicht doch noch eine kleine Runde Hack spielen? Alltag im Leben eines Online-Spielers.

»Hack« ist ein D&D-Grafik-Adventure, bei dem es darauf ankommt, ein Höhlensystem zu erforschen, Schätze einzusammeln und irgendwo ganz tief unten das »Amulett von Yendor« zu finden, von dem es in der Spielanleitung heißt, daß es irgendwo in der zwanzigsten Ebene vermutet wird. (Ich kenne niemanden, der es jemals gefunden hat.) Das besondere an »Hack«: Es wird auf Mainframes gespielt, Großrechnern also. Und zwar per Datenfernübertragung (DFÜ). Das hat den Vorteil, daß nicht nur einer, sondern mehrere Leute gleichzeitig spielen können. Leider nicht zusammen, da Hack schon ein relativ altes Spiel ist. Nur über die Highscore-Liste erfährt man von den Erfolgen und Mißerfolgen der Mitspieler. Aber es ist schon ein gewisser Anreiz, auf Platz 1 einer Highscore-Liste von hundert Leuten zu kommen ...

Um Hack spielen zu können, braucht man ein Telefon, ein Modem oder einen Akustik-



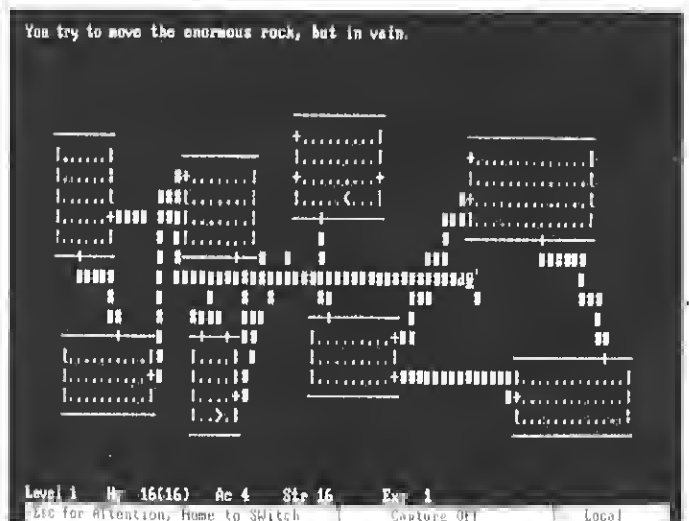
Das Bewegungskreuz bei »Hack«

koppler und ein Terminalprogramm, das zumindest die VT52-Terminalemulation beherrscht. Nur so ist es nämlich möglich, daß das komplett in »C« geschriebene Hack Monster, Schätze und Waffen genau da auf den Bildschirm positioniert, wo sie auch hingehören.

Sowohl die Bildschirmdarstellung als auch die Tastaturbelegung ist gewöhnungsbedürftig. Mit <h> und <l> geht man nach rechts und links, <k> und <j> bringen einen hoch und runter, schräg gehts mit <y>, <u>, und <n> und mit <. > wartet

oder Bergmannes auf Schatzsuche (»\$«). Höhlenmensch und Krieger sind sehr stark, der Zauberer findet leichter Zauberringe und -sprüche, der Bergmann kann eigene Gänge graben und der Tourist verhungert nicht so schnell und kann mit seiner Kamera Monster blenden.

Einige Viecher sind sehr mit Vorsicht zu genießen. Zu warnen ist vor »c« und »w«; Ersterer versteinert, wenn man ihn mit bloßen Händen mitnimmt, letzterer nimmt je Treffer eine Erfahrungsstufe. Auch die Geister getöteter Mitspieler treiben sich ab und zu in den un-



Hack ist der Urvater der Online-Spiele. Es gilt, Schätze zu raffen, Monster zu töten und das mysteriöse Amulett von Yendor zu finden.

man (siehe Abbildung). Jeder Tastendruck wird sofort, ohne auf ein <Return> zu warten, vom System ausgeführt.

Die unsortierten Monsterhorden sind als kleine und große Buchstaben dargestellt. Mit dem Schrägstrich läßt sich ermitteln, was für ein Vieh man gerade vor sich hat. »A« fragt also nach dem großen A. (Es ist eine »Giant Ant«, also eine Riesenameise, die jedesmal, wenn sie trifft, einen Stärkepunkt raubt. Dagegen hilft der »Elven Cloak«. Diesen kann man übrigens auch über seine Rüstung ziehen.) Man selber ist eine kleine Affenschaukel (»@«) und geht in der Rolle eines Zauberers, Höhlenmenschens, Kriegers, Touristen

teren Levels herum (»Happy's Ghost hits.«). Sie sind schwer zu treffen, aber eine »Wand of Fire« macht ihnen schnell den

Hack...

...kann man beispielsweise spielen im Rechner von Altos (nur über Datex-P zu erreichen, Network User Adress (NUA) 45890040004) oder in der Mailbox von Markt&Technik: Telefon (300 Baud) 089/460 60 21, Telefon (1200 Baud) 089/460 60 31, Datex-P: Nua 45890010006. Als »Gast« einloggen, man findet Hack im Menüpunkt »spiele«.

Garaus. Und sie haben alles bei sich, was der getötete Mitspieler zuletzt besaß: Waffen, Essen, Zauberstäbe ...

Alles was man findet, kann man in einem der unterirdischen Läden verkaufen, der Hund («d»), der einen begleitet, schleppt auch schon mal Sachen aus dem Laden, die man dann ebenfalls verkaufen kann. Vorsicht aber vor der Krankenschwester («n» wie: »nurse«). Sie schlägt erbarungslos zu!

Von einem der auszog, das Zaubern zu lernen

Schon von Anfang an hatte ich das Gefühl, beobachtet zu werden. Wie recht ich hatte, sollte ich erst sehr viel später erfahren, als dieser Killer mich mit der Heavy Mace ... Doch davon später.

Ich ließ die Realität hinter mir und stand unversehens am Strand einer großen Insel, der Insel Amp. Ich wanderte nach Westen, befand mich in einem großen Wald, bestach den großen Affen, der den Pfad nach Nordwesten bewacht, mit zwei Bananen und entdeckte am Ende eines steinigen Weges ein Haus. In der Küche lag ein Silberlöffel und eine Öllampe.

Beides stahl ich.

Ich erforschte den Hofen und wurde mit dem Finden von einem Paar Gummistiefel, einer Meßlatte und einem Shilling belohnt. Ich wanderte, traf ein Lamm und entfloh dem hungrigen Löwen. Auf meiner Suche begegnete ich anderen Abenteurern wie mir: niederen Magiern, Taschenspielern, Hexern, die ehrfürchtig von den allmächtigen und unsterblichen Zauberern, den »Wizards« erzählten. Einer von ihnen wies mir den Weg in eine alte baufällige Kapelle. Ein seltsames Gefühl überkam mich, als ich sie betrat. Ich fühlte mich, als würde ich über Luft gehen. Tatsächlich sah der Boden der Kapelle nicht sehr real aus. »Laß alles fallen« raunte eine geheimnisvolle Stimme. Ich ließ den Silberlöffel, den Shilling und all die Dinge, die ich sonst noch auf meinen Fahrten zusammengepackt hatte, fallen. Und alles verschwand auf magische Weise, indem es durch den Fußboden wanderte. Ich aber fühlte mich magisch berührt und erfahrener. Ich war Zauberlehrling geworden.

Viele durchspielte Nächte später - ich hatte schon große Teile der gewaltigen Insel Amp erforscht - hatte ich die erste Begegnung mit einem der

mächtigen Unsterblichen. Mit Blitz und Donnerschlag materialisierte vor mir eine wunderschöne, herrisch aussehende Frau in einer wehenden weißen Robe: »Du brauchst Hilfe, Sterblicher?« Zögernd erklärte ich ihr, wer ich war. Zu meiner

Überraschung nahm Junior-Wizard Elena mich auf eine geheimnisvolle, magische Weise mit sich und zeigte mir das Land. Auf einmal stand ich in einem sehr alten Tempel, im nächsten Moment im Aufenthaltsraum der Zauberer, den

As you score points you will go up in level as follows:-

100	novice
200	apprentice
300	improver
500	conjurer
800	magician
1300	enchanter
2100	sorcerer
3400	necromancer
5500	warlock
8900	junior wizard
14400	wizard
23300	senior wizard

Es ist ein langer Weg zur Unsterblichkeit: 8900 Punkte braucht man zum niedrigsten Wizard-Status, dem »Junior-Wizard«, ab dem man zaubern kann.

Entrance to chapel.

You are standing at the door of a slightly dilapidated chapel at the north end of a paved path. The open door is to the north. Standing to the east of the path is a splendid gravestone.

You can see a heavy mace.

>get mace

heavy mace taken.

Die Kapelle ist das Ziel aller Abenteurer. Alle Schätze, die in den 400 Räumen gesammelt werden, müssen hier deponiert werden. Hinter dem Grabstein beginnt ein weiteres Abenteuer. Es ist den Wizards vorbehalten.

Beach.

You are standing on a beach which runs from the north to the south. To the west can be seen a path. The sea is quite calm here, but gets rough a little way out.

You can see a Notice board.

Wizhack the sorcerer has arrived.

>

Amarie the junior wizard tells you, "be careful - wizhack has the mace - he MAY try to kill you

>

Wizhack the sorcerer swipes at you with the heavy mace, but misses.

>quit

Personna saved.

Leaving game, thank you for playing.

Der Strand ist der Beginn des Abenteurers. Einem hinterhältigen Angriff entkommt man nur durch »Quit«.

You have been summoned magically.
Under chapel.
You can see a sword and a sapphire and a sapphire and a flawed emerald and a perfect emerald and an orb and an opal and a biscuit and a ming vase and a crystal vase and an onyx miniature and a jade carving and a sceptre and an oil lamp.

> get sapphire
sapphire taken.

Wer unter die Kapelle gehext wird, kann reich werden: Alle gesammelten Schätze von Amp landen hier

Die Insel Amp...

...findet man, wenn man abends oder nachts den Ärmelkanal hinter sich läßt (tagsüber wird die Rechenanlage für seriösere Dinge gebraucht) und über Datex-P die NUA 023422020010700 anwählt. Das Paßwort für den Demo-Account, das man eingeben muß, heißt »ET2147«. Danach tippt man <1> für »Play Amp« und wählt sich

einen Namen und ein Paßwort aus, unter dem man von da an regelmäßig spielen kann. Das Paßwort kann auch geändert werden, nur vergessen darf man es nicht.

Wer Glück hat, trifft dort vielleicht den manchmal hinterhältigen, manchmal großmütigen unsterblichen Zauberer »Happyc«.

seltsame magische Artefakte bedecken. Elena führte mich durch geheime Höhlensysteme, lehrte mich, in den Gängen, die unter einem Fußabstreifer in der nördlichen Hütte beginnen, Kobolde zu jagen und ihre Schätze zu erbeuten.

Ich fand den Diamant in der erkalteten Asche der »Bonfire Area«. Ich entdeckte den Geheimraum im Leuchtturm, indem ich nach Elenas Anleitung zwei Shilling in den Musikautomaten warf und die Batterie ins Radio steckte.

```
Amarie the junior wizard has just
appeared with a CRASH! of
THUNDER.
>
Amarie the junior wizard has
given you a kiss.
>
Amarie the junior wizard has just
vanished in a cloud of ORANGE
smoke.
```

Zauberer haben es einfach: Sie küssen und verschwinden wieder, ohne einem eine Chance zu lassen...

```
Heidi the junior wizard has hit
you with the sharp knife.
>
You hit back hard at Heidi the
junior wizard.
>
Heidi the junior wizard has hit
you with the sharp knife.
Oh dear, that blow was fatal!

Options
0 exit.
1 play AMP.
```

Wer getötet wird, verliert Experience-Punkte und entfernt sich von seinem Ziel, Wizard zu werden.

```
Inside Chapel.
You have entered the old chapel. A
strange feeling swept over you as you
entered, and you feel as though you are
walking on air. Indeed the floor
doesn't look real at all. A neatly
engraved plaque can be seen on the
wall. There is an open doorway to the
west, leading to a small room.

>drop all
The small diamond disappears as it
passes through the floor!
small diamond dropped.
Your level of experience is now junior
wizard.

>score
Persona      : Happyc the junior wizard
Score       : 8907
Strength    : 135
Dexterity   : 140
Max strength: 135
Weight carried: 0
Credits     : 31922
```

Geschafft: Ich lasse den Diamanten in der Kapelle fallen und erreiche den ersehnten Status eines unsterblichen Wizards.

Gemeinsam mit Walchy, dem Magier, wurde ich (inzwischen zum Hexer befördert) von einem koboldhaft kichernenden Senior-Wizard aus Argentinien durch die Gestade von Amp teleportiert und in einem dunklen Raum ohne Ausgänge ausgesetzt. Junior-Wizard Amarie befreite uns, irgendwer warf mich aber in die steigende Flut weit entfernt vom Festland.

Knapp entkam ich dem Angriff von Wizhack, dem Sorcerer (»quit« ist das einzige, das hilft), meiner ersten kriegerischen Erfahrung in der ansonsten so friedlichen Welt von Amp.

Alles war friedlich in Amp bis... -ja, bis ich auf Heidi stieß. Im Lauf einer Nacht tötete sie mich mehrmals, stieß mich herunter von meinem Status als Hexer auf den eines Lehrlings und wäre nicht Amarie gewesen - nun, ich wäre heute nicht das, was ich bin. Noch Generationen von Abenteurern werden von den magischen Zweikämpfen auf Leben und Tod erzählen, die sich unsichtbar vor den Augen der sterblichen Abenteurer in den Tiefen der Höhlen von Amp abgespielt haben.

Besuchen Sie Amp, es ist eine Reise wert. Vielleicht treffen Sie ja bei Ihren Erkundungsfahrten auf Happyc, den Wizard. Denn auch ich bin inzwischen eingegangen in die Gilde der Unsterblichen. Und wenn ich nicht gerade die Insel verlassen habe, durch den Grabstein am Eingang der Kapelle, der in eine andere Welt, ins »Wizard-Game«, führt, dann wundern Sie sich nicht, wenn ein Rubin in Ihrer Hand erscheint. Oder ein Käsebrötchen. Oder ein kleiner Kobold.

Das Gold im Moor

Um »MUD«, das Multi-User Dungeon der University of Essex, ranken sich noch mehr Legenden als um alle anderen Online-Spiele. Geschrieben wurde MUD 1980 von Roy Trubshaw auf einer DEC-10 an der Universität von Essex. Zahllose Spieler auf der ganzen Welt haben in den letzten sechs Jahren MUD gespielt, haben Schätze gesammelt und sie ins Moor geschmissen (nur so gibts nämlich Punkte dafür). Anfangs überwiegend Studenten aus Essex, dann, als die Verbindung über Telefon bestand, auch Spieler aus der Tschechoslowakei, Japan und Australien. »Sue the

Witch«, auch bekannt als Endora, spielte in der Anfangszeit von MUD, wann immer sie Gelegenheit dazu hatte. Eine Nacht ohne Sue oder Endora gab unter dem Spielervolk Anlaß zu höchster Verwunderung. Sie spielte mit solchem Enthusiasmus, daß sie es in wenigen Wochen schaffte, von einem kompletten Anfänger in die Reihen der Unsterblichen aufgenommen zu werden. Immerhin ein Weg von 102400 Punkten. Sue wurde mehrere Male getötet und mußte immer wieder ganz von vorne anfangen. In kurzer Zeit erarbeitete sie sich eine intime Kenntnis von MUD, denn sie probierte Dinge aus, die nie jemand versucht hätte. Dank MUD manchmal mit verblüffendem Erfolg. Oder wer hätte probiert, eine kleine Katze im Tempel zu schwingen, die Fackel mit einem Drachen anzuzünden oder den Wolf zu besteigen? Die Sterblichen lieben Sue, denn sie hilft gerne. Auf rätselhafte Weise. Denn sie gibt niemals Hinweise, sie zeigt nur den Weg auf, wie ein Problem zu lösen ist (»Was könntest Du mit der Statue anfangen?«) und hilft bei übernatürlichen Problemen. Etwa, wenn ein Spieler von einem Hai angegriffen wird - im Wald.

Phil Fox, ein Fernsehjournalist, spielte monatelang MUD. Bis er in einer Nacht 102100 Punkte erreicht hatte: 300 weniger, als für den Wizardstatus nötig war. Dann wurde er

MUD ...

... gibt es inzwischen zweimal: MUD I und MUD II. Normalerweise kostet MUD richtiges Geld: zwischen ein und zwei Pfund je Stunde, das Starterkit nochmal 20 Pfund. Dann kann man aber auch tagsüber spielen. Ab 01.00 Uhr in der Nacht gibt es aber auch die Möglichkeit, MUD kostenlos zu spielen (bis zu 99 Leute können gleichzeitig abenteuern). MUD I: Über Datex-P NUA 02342206411411 dann als Login eingeben: »Login [2653,2653]«, Passwort: »Guests«. MUD II: NUA 023421880100300, Username: »Mudguest«, Paßwort: »Prospect«.

Wer einen eigenen Account will, der kann sich wenden an:

MUSE Ltd,
6, Albemarle Way,
London EC 1v 4JB

von einer Gruppe von Abenteurern getötet. Mit Zähigkeit und Fleiß fing er von vorne an. Bis er endlich als »Foxy the Wizard« zu einem gefährlichen Gegner der Leute wurde, die ihn so kurz vor dem Ziel umbrachten. »FOD«, »Finger of Death« ist das wohl mächtigste Wizard-Kommando in MUD...

MUD hat wesentlich mehr Möglichkeiten als vergleichbare Online-Games, es hat mehr als tausend verschiedene Räume, eigene Puzzles,

Labyrinth, intelligente (und sehr gefährliche) Drachen und in manchen MUD-Versionen (so zum Beispiel an der Universität von Oslo) gibt es sogar noch den Spieler-Charakter eines Berserkers, der nur dafür Punkte bekommt, andere Spieler oder Monster zu töten. Es gibt sogar einen Berserker-Wizard in Oslo, einen sehr, sehr gefährlichen Gegner.

Wer sich schon einmal in größeren Computeranlagen per Datenfernübertragung her-

umgetrieben hat und die Möglichkeit des »Chattens« ausprobiert hat, kennt die Faszination, sich mit vielen Menschen aus den unterschiedlichsten Ländern der Erde, die gleichzeitig in dem Computer sind, zu unterhalten. Auch dies ist eine Dimension von Multi-User-Adventures. Wenn sich zwanzig Wizards aus zehn Ländern in einem Raum ohne Ausgänge, der zwei mal zwei Meter groß ist, unterhalten: Das kann schon sehr lustig,

aber auch sehr interessant sein. Auch für die Sterblichen besteht eine Möglichkeit zum Chat: Mit »Shout«, »Tell« und »Say« können manch interessante Kontakte geknüpft werden. Und wer zusätzlich Informationen und Weisheiten von und über die Mitspieler haben will, der begeben sich in MUD in die Graveyards. Dort sind die Inschriften aller Wizards zu lesen. Sie sind sehr lustig und sehr gut geschrieben.

(jg)

Verhindert den Krieg der Sterne!

Auch mehrere nichtkommerzielle Mailboxen haben eine Ecke für Spieler eingerichtet. »PFM« aus Stuttgart ist eine davon.

Daß nicht nur große Computersysteme Online-Spiele anbieten können, beweist die (nichtkommerzielle) Stuttgarter »PFM-Mailbox« (Telefonnummer 0711/3700978, 8 Datenbits,

keine Parität, 1 Stopbit: 8/N/1).

Dort kann man eine Nachricht an den Sysop hinterlassen, daß man gerne Mitglied in der »Fantasy-Usergroup FUG« Mitglied werden will. Ist der Account eingerichtet, dann

genügt eine Nachricht an »FUG« und man erhält die Anfangsangaben seines Planeten und kann loslegen. Ziel des Spieles ist es, Handel zu treiben, die Galaxie zu erforschen und einen Krieg im Weltall zu verhindern. Man kann unterschiedliche Schiffe kaufen, sie bewaffnen, mit verschiedenen Computertypen, -speichern und -programmen ausrüsten und natürlich die unterschiedlichsten Waren einkaufen.

Handeln kann man mit allem, was die weißen Zwerge und roten Riesen hergeben:

mit Nahrungsmitteln und Büchern genauso wie mit Drogen und hübschen Sklavemädchen.

Die Raumkoordinaten von Sternensystemen und ihren einzelnen Planeten sind der Mailbox zu entnehmen. Die Züge werden von den Spielen ins Postfach des Spielleiters geschrieben.

Neben dem Spiel existiert in dem Menüpunkt »FUG« noch ein kleines Schwarzes Brett, wo Rollenspiel- und Fantasyfreunde Informationen, Tips und Hinweise austauschen können.

(jg)

```

      00
     000
    0000
     000
      00
  000000 00000
 00000000000000000000
00000000000000000000 #####
00000000000000000000 # #####
00000000000000000000 # ## # #
00000000000000000000 ##### ## ##
00000000000000000000 ##### # ## #
00000000000000000000 ## # # #
00000000000000000000 ## # #
000000 000000 # # #
  
```

Version 6.0

A.U.G.E. Regionalbox

Sehen Sie darin einen weiteren konsequenten Schritt in der Entwicklung.

Usergroup	Ansprechpartner
PC-Usergroup (PUG)	*PUG
ST-Usergroup (SUG)	*SUG
FANTASY-Usergroup (FUG)	*FUG
A.U.G.E.	Michael E.

```

<<< FG USER GROUP >>> << Commodore >> << ADVANCED USER >>
Limit 42:38 / Online 2:23

<?>-<UIDNEW name,password>-<RIM>-<WIM>-<SM>

Your Command, HAPPY C. --?

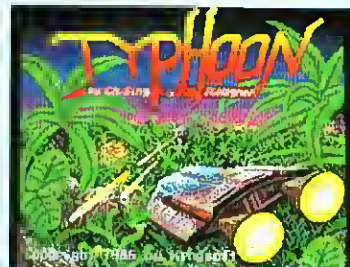
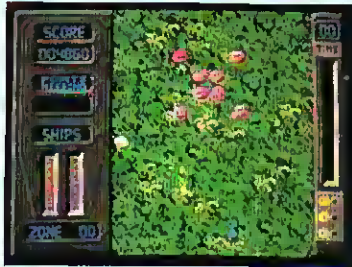
<<< FUG - Gesamte Spieldaten V 3.0 - *FUG - 02.01.87 >>>
-----
Sternname      X      Y      Z      Typ
-----
Ce Enta Calad  -2     13    -10     RR
Clytias         0      -7     -3      BR
Deimos        -10     18     -5      NS
Douglass-Ouyang  4     21     13      H
Eros          -29     -9     13      R
Evrytlan       1     -10    -11     BR
Godel          12      4     -7      H
Hope           0       0      0      H
Icharr         4       5      4      H
Kochab        -6       0      0      H
Nilock        -1      -9      9      H
Phobos        -11     19     -4      H
Prisa          2      -1     -3      H
Pyxis         -1      5     -3      H
RC 2336 B      2      -5      8      RR
Toascella     -7     -2    -10     H
Twin           8      -7      3      H
Vranus        9      -4     -7      H
Zhisou        16      7     13      H
Zwarzyk's Stern  1      2    -18     Z
  
```

Die Stuttgarter »PFM-Mailbox« ist unter der Telefonnummer 0711/3700978 rund um die Uhr per DFÜ zu erreichen

Jeder Stern hat mehrere Planeten. Die Koordinaten der Sternensysteme sind in der Mailbox abrufbar.

KINGSOFT PRÄSENTIERT:

Neue MEISTERWERKE DEUTSCHER AUTOREN
FÜR AMIGA + ST



TYPHOON

von Christoph Sing und Rolf Wagner

Das Super-Weltraumspiel, das schon vor seinem Erscheinen Aufsehen erregte:

„Was nun folgt, ist ein Ballerspiel par excellence. Die Grafik und die Sprites gehören zum Allerfeinsten auf dem ST. Man fliegt mit seinem Raumschiff über Asteroidenlandschaften, Urwälder oder eine Stadt, wobei der Hintergrund butterweich mitscrollt. Auf diesem Hintergrund tummeln sich Massen von Sprites, die hervorragend ausgearbeitet und animiert sind. Es macht wirklich Laune, die verschiedenen Varianten von Raumschiffen und Hindernissen zu be-

trachten.

Trotz einiger taktischer Varianten ist TYPHOON ein reinrassiges Actionspiel, das die Fans dieses Genres begeistern dürfte. Besonders die 50 verschiedenen Screens mit der erstklassigen Grafik und den blitzsauber animierten Sprites garantieren Freunden des Actionspiels lange Spielmotivation.

Tolle Grafik und viel Action in TYPHOON ergänzen sich zu einem unterhaltsamen Spiel.“
 (ST-Version, 68000er 12/86)



QUIWI

von Inge & Jürgen Kuck,
 Birgit Menzenbach & Fritz Schäfer
 AMIGA-Version von Andreas Arens

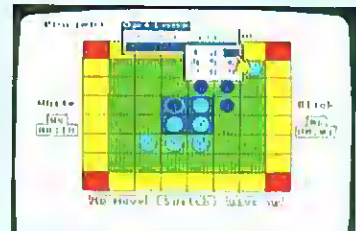
Das erste Computerspiel für die ganze Familie ist da! Vorbei sind die einsamen Stunden am Monitor - jetzt können alle mitspielen, jung und alt. Bis zu 8 Mitspieler - rund 4000 Fragen aus 6 Wissensgebieten - orig. deutsche Fragen (keine Übersetzung). Lernen Sie spielerisch dazu - schöne Grafik & Musik. Vorgestellt + empfohlen im Fernsehen, hochgelobt in vielen Presseberichten.



KARATE KING

von Marc Ebner

Tolles Karatespiel mit starker Grafik und Animation. Viele bildschöne Hintergründe sorgen für fernöstliche Stimmung. Für 1 oder 2 Spieler.



FLIP FLOP

von Frank Berger

AMIGA-Version von Edgar Törnig
 Sehr spielstarkes Reversi- (Othello-) Programm mit viel Spielkomfort und "Smilies"-Grafik. 9 Spielstufen, Spielstand laden und abspeichern.

WANTED!

Achtung! Wir suchen ständig Programmierer für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT

MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 ROETGEN
 Telefon 024 08-51 19 · Telefax 024 08-52 13



...Zeigt, was Software heißet! Drei brandneue Spiele - "Made in Germany"

MISSION X-14

Gesucht wird das geheimnisvolle X-14,
Das preiswerte deutsche Text/Grafik-Adventure
für Einsteiger.
Erhältlich für Commodore C64 (Diskette).



NUCLEAR EMBARGO:

Energiekrise auf der Erde,
Holen Sie die lebenswichtigen Rohstoffe von den
Saturnmorden, aber lassen Sie sich nicht erwischen...
Für Commodore C84 (Kassette/Diskette), in Vorbereitung für Atari ST.



EIS & FEUER

TEIL 1 - DER MÄCHTIGSTE
Eine andere Welt - Eine andere Zeit
Das große DEUTSCHE TEXT/GRAFIK ADVENTURE
MIT 850 KByte



EIS & FEUER:

Eine andere Welt — Eine andere Zeit
Das große deutsche Text/Grafik-Adventure mit 850 KByte
Abenteuer und Geheimnis.
Für Commodore C64 (Diskette), in Vorbereitung für Atari ST.